Rivista + CD L. 9.900
SOLU... RIEL KNIGHT 3
FEBBRAIO
PC ZETA
Computer & Videogiochi
Grafica più spettacolare, ancora più giocabile è
SUPERBIKE 2000
COVER STORY
GIOCHI DI RUOLO
ULTIMA ON LINE 2 - ARCANUM - BALDUR'S GATE 2
VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION - DIABLO 2
NEVERWINTER NIGHTS - NOX - ULTIMA IX - TZAR
ARMAGEDDON'S BLADE - EVERQUEST - ASHERON'S CALL
Anno 6 • Numero 2 • FEBBRAIO 2000 • L. 9.900
ULTIMA IX • ARMAGEDDON'S BLADE • EVERQUEST • ASHERON'S CALL
TZAR • SUPERBIKE 2000 • NERF ARENA BLAST • REDEMPTION • PIZZA SYNDICATE
PC CALCIO 2000 • PC ATLETICA 2000 • PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY
BATTLEZONE 2 • LULA 2: THE SEXY GALAXY • PIT DROIDS • SUPREME SNOWBOARDING
VIL • TEAM ALLIGATOR • INTERSTATE 82 • FORD RAC
ISSN 1128-5559
00002

http://www.oldgamesitalia.net/
MOUSE SANO IN CORPORE SANO.
PC ATLETICA 2000
Dinamic Multimedia presenta il primo manager di atletica leggera con simulatore delle prove: una autentica rivoluzione per il suo livello tecnologico e le sue caratteristiche di giocabilità.
Partecipate alle prove di velocità, di fondo, di salto, di lancio; dirigete gli allenamenti dei vostri atleti per battere i record mondiali e quelli olimpici.
L'emozione sarà presto sul vostro pc
dinamic
dinamic.it
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

PER CHI
VENDEREBBE
L'ANIMA
AL CALCIO.
COPPA
Europea
Per chi vuole il gioco più completo mai apparso sulla faccia dei computer: 1.000 squadre mondiali, allenamenti specifici, costruzione personalizzata degli stadi, tutto il campionato italiano di serie A, B e C. E oggi, con un nuovo motore 3D più veloce ed efficace e un database ancora più completo. Convertitevi a PC Calcio 2000: l'estasi è garantita.
PC CALCIO 2000
Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. © 1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.
dinamic
MULTIMEDIA
www.dinamic.it

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Superbike 2000
Electronic Arts

PUBBLICAZIONE MENSILE REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Ricotti, 15
20158 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
Fax: 02-39310950
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Matteo Camisasca
scamu@pianetaossola.com

DEPUTY EDITOR
Simone Soletta

RESPONSABILE CD
Alpidio Melchionna

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Vincenzo Beretta, Simone Soletta, Raffaello Rusconi, Antonino Tumeo, Ugo Laviano, Elena Avesani, Matteo Bittanti, Alessandro Gori, Sebastiano Pupillo, Gabriele Ciaccasassi, Luca Cominelli, Daniele Dellafiore, Roberto Aresu, Alessandro Billeri, Andrea Maselli, Riccardo Perotti, Lorenzo Antonelli, Roberto Galbussera, Fabrizio Degni, Alessandro Martini, Walter Mantovani, Daniele Borgna, Gianluca Loggia

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo Pasquali

IMPAGINAZIONE
Monica Calvo - Valentina Bianchi
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

EDITING E REDAZIONE
Gamesidea s.a.s. - Tel. 0324-46815

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
L.T. Avant Garde
V.le Sarca, 47
20125 - Milano
Tel. 02/66103223
Fax 02/66106513
E-mail: lt@planet.it

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO:
Red Hot Chilli Peppers - Manu Chao Giuliano "The King" Palma and the Bluebeaters

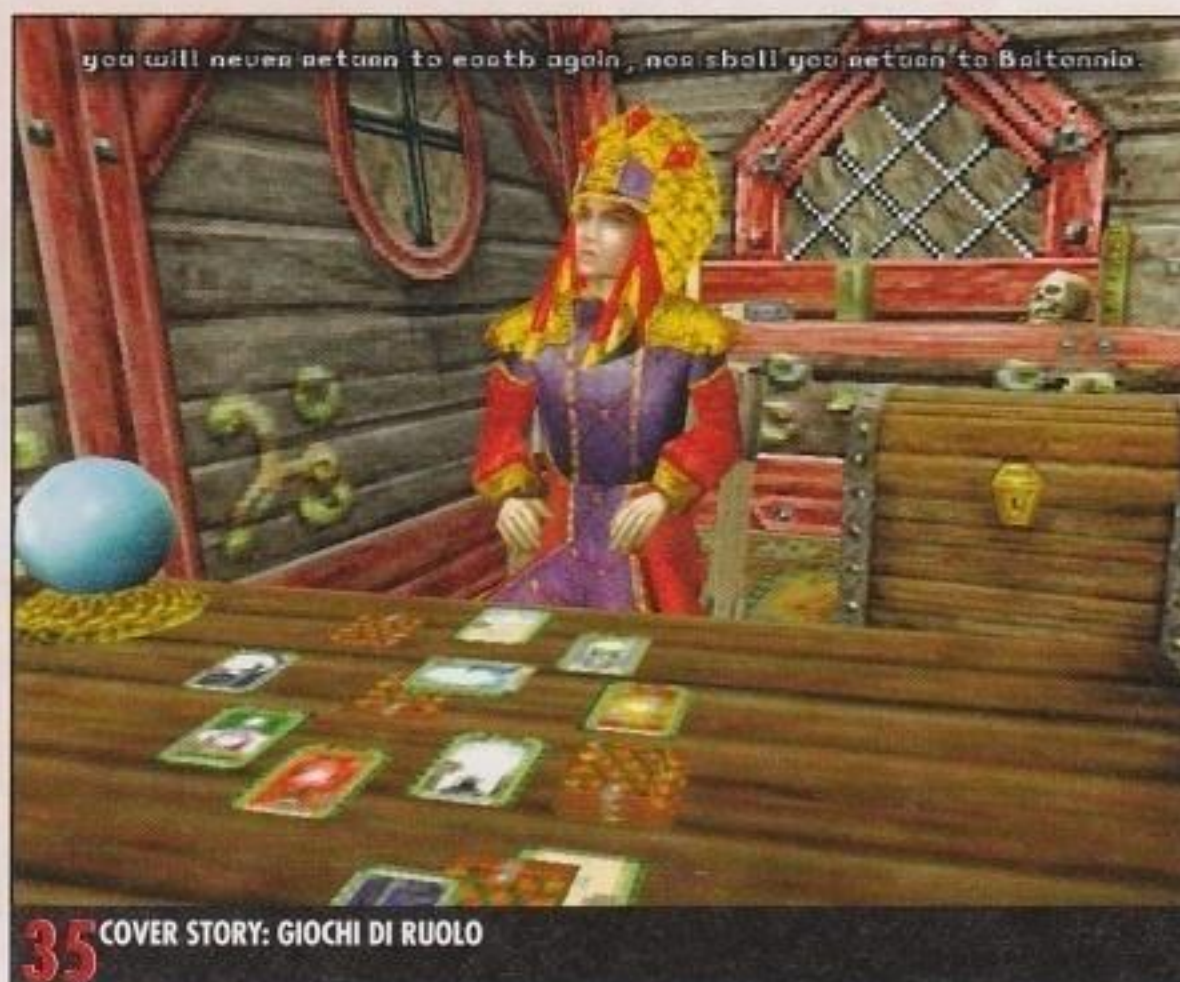
Editoriale

L'ultima provocazione di Lord British

L'uscita di *Ultima IX - Ascension* (di cui potete leggere la recensione di Vincenzo Beretta a pagina 54) ha una volta di più posto l'accento sulla malsana abitudine di vendere giochi largamente incompleti. Questo ci porta a una riflessione sullo stato del nostro mondo preferito: non solo non si fa più mistero di questo fatto, ma tutto ciò viene ammesso pubblicamente senza falsi pudori, con dichiarazioni al limite dell'offensivo. Riportando quanto affermato da Bill Randolph, capo programmatore di *Ultima IX*: *"The game did NOT come out to be exactly like we envisioned; it didn't contain everything we wanted, it didn't act just like we wanted, combat didn't come out as cool as we wanted, AI wasn't as smart as we wanted, the game didn't run as fast as we wanted, etc, etc. [...] Why didn't we just make the game to be exactly like we wanted? Because we ran out of time, pure & simple. Partly because the underlying world model of the game was inherently unstable—we're STILL fixing bugs in it [...]Was this desired by us? No! Is it "fair"? ....yes. It is. Because it's not MY game, and it's not YOUR game, and it's not even Richard's game; it's Origin's & EA's game, they foot the bills."*

Per chi di voi non sia a suo agio con l'idioma d'Albione, riassumo: Randolph spiega che il gioco non possiede le caratteristiche che avrebbero voluto che avesse perché sono andati "fuori tempo massimo", che stanno ancora adesso correggendo i molti bug presenti, eccetera. Questo estratto si conclude dicendo che tutto ciò è giusto perché non è il suo o il nostro gioco, ma il gioco della Origin e di Electronic Arts e che sono loro a pagare e a decidere come e quando un titolo deve raggiungere gli scaffali. Sebbene questo messaggio fosse in gran parte incentrato sulla mancata indipendenza dei personaggi non giocanti, credo che i concetti espressi possano essere applicati anche al resto della realizzazione. E allora mi viene da chiedere al signor Randolph se gli capita mai di pensare che il loro "giustamente incompleto" videogioco costa ben più di un "centone" all'utente finale, che oltre a questo prezzo deve sobbarcarsi ore di connessione (che non sono gratuite) o l'acquisto di riviste munite di cover CD per applicare aggiornamenti che non sono, in questo caso, miglioramenti a un gioco che già funziona, ma tappabuchi per cercare di aggiustare incredibili malefatte di programmazione in un gioco che, già pagato dall'utenza, ancora presenta problemi che lo rendono difficilmente giocabile.

Come sempre all'utente finale resta il potere di decidere cosa acquistare e cosa no, certo è che in questo caso la delusione è cocente perché di un *Ultima IX* ben realizzato ne sentivamo veramente il bisogno.

Simone Soletta
sole@mindless.com

35 COVER STORY: GIOCHI DI RUOLO

76 REDEMPTION

94 SUPREME SNOWBOARDING

SOMMARIO

RUBRICHE

ANTEPRIME

PROVE SU SCHERMO

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

PC ZETA CONSIGLIATO

É il riconoscimento che viene assegnato ai titoli che meritano assoluta attenzione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100

La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99

Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89

Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79

Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69

Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59

Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49

C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39

Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29

Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego.
Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19

Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

"Alvin superstar, Alvin rock'n roll.
Sfavillante. Stravagante
Alvin rock'n roll, Alvin superstar.
Stravagante. Sfavillante".
(tratto da Sonetti III, di Cristina D'Avena)

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

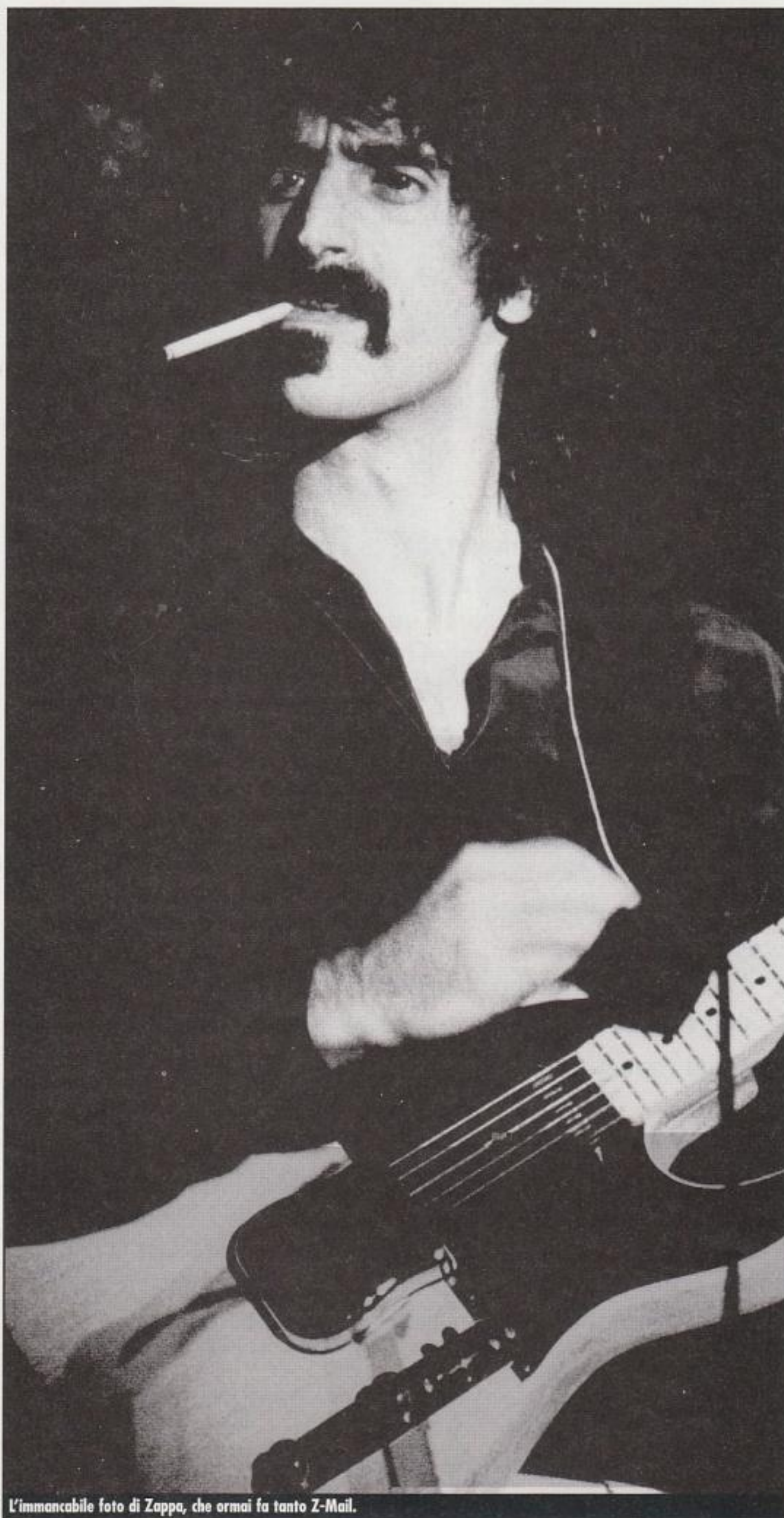
In questi giorni di gennaio clamorosamente tiepidi caricare armi, nonna e bagagli e portare la famiglia in gita al lago o al mare è praticamente un obbligo.
Durante la noiosissima giornata, cosa c'è di meglio che scrivere un bella lettera per la PCZeta Mail? Inserito il papiro in un'apposita bottiglia, non si dovrà fare altro che indicare sull'etichetta l'indirizzo PCZETA Mail c/o Studio Vit- Via Ricotti 15 - 20158 Milano e immergere la suddetta bottiglia nel primo specchio d'acqua/lavandino/pozzanghera che vi troviate davanti.
Saranno i potenti mezzi del VIT a far navigare la missiva di pozza in pozza, di naviglio in naviglio fino alla ridente Bovisa. Sono anche graditissime bottiglie vuote di messaggi ma piene di Cognac, Brandy, Metanolo... evitate in quel caso di indicare il mittente o vi chiederemo affettuosamente di ripetere il gesto.
Le bottiglie elettroniche potete accelerarle a zeta@studiovit.com, ma fossi in voi eviterei di usare la fionda...
Se avete urgenze da comunicare potete passare a trovarci sul server italiano Moon di Ultima Online... se trovate la casa allora suonate. Se non saremo troppo stanchi verremo ad aprire.
Un lido molto più caotico e, in questi giorni, fibrillante di melensi sentimenti è it.fan.studio-vit, il newsgroup che qualche debosciato decise di dedicare allo Studio Vit e che oggi ospita ogni argomento tranne quelli per cui era stato inizialmente creato. Non vi fate intimidire dalla mole di messaggi e da riferimenti che non potete capire.
Vi basterà un raduno per mettervi in pari.
Ah, e quello che vi siete appena persi è stato il migliore di tutti, ergo in ginocchio sui ceci e capo cosparso di cenere.

LA VITA E' UNA COSA MERAVIGLIOSA E VA VISSUTA INTENSAMENTE GIORNO PER GIORNO

Cari dolci amici. E' bello ogni mese ritrovarci qui.
Tutti insieme, forse distanti materialmente, ma tanto vicini coi nostri piccoli cuori. In questo inverno freddo freddo, è bellissimo immaginare di stringerci teneramente tutti assieme. Tenerci per mano. Toccarci. In questo 1997, un po' padre e un po' aguzzino, ci impegneremo a recuperare antichi valori, cose perdute da tanto, forse troppo tempo. Sì amici, se saremo uniti in questo nostro sulfureo tepore emozionale, ci riusciremo. Se ci abbracceremo forte forte senza mai lasciarci, se saremo come una cosa sola, ritroveremo dentro di noi tutte quelle cose semplici, ma buone, che ci rendono degni di questa meravigliosa vita. Cose semplici, ma bellissime. Un bambino che ci dona un fiore. Un romantico tramonto visto in videocassetta. Un cobra che accudisce il suo cucciolo. Due scambisti che si amano teneramente. Un goniometro. Che micidiale dolcezza...

Alessandro "Gizmo" Gori

TOH! UNA LETTERA!

Ehila, salve. Mi chiamo Briareos, aka Luca.
Mi sono deciso a scrivere questa lettera e tutti gli errori ortografici che comporta dopo aver visto il numero di Gennaio di Zeta. Volevo parlarti della nuova che, almeno per me, è iniziata. Non so dire con precisione quando sia iniziata, forse quando ho acquistato MechWarrior 3, quando MicroProse era gia stata comprata da Hasbro e la Fasa Interactive dalla Micro$oft, facendo nascere un'intesa e MW3 e rimandando quel MechWarrior della Fasa

L'immancabile foto di Zappa, che ormai fa tanto Z-Mail.

"Di volare a bassa quota, non ci sto". (Giuseppe Ungaretti)

Interactive...oh beh, questo è un po OT, ma con il fatto che la Hasbro abbia deciso di cancellare il settore simulazioni di volo c'entra... MW3 è un gioco commerciale, che prende in minima considerazione il mondo di BattleTech e quello che i MechWarrior di tutto il mondo si aspettavano... Falcon 4.0 si dice che sia un prodotto di nicchia (anche se voi avete scritto in un Rumori di Fondo che le vendite sono state astronomiche... adoro la mente dell'uomo, una contraddizione unica :), e 2.200 persone sono in fila all'ufficio di collocamento...e per ricollegarci a queste grandi case che pensano solo al guadagno la Fasa ha pubblicato la terza edizione di MechWarrior (il gioco di ruolo) per farlo meglio aderire a quello che MW3 (il videogioco) proponeva...molto probabilmente perchè Bill Gates voleva più soldi. E la MediaSet si mette a trasmettere Pokemon, facendo finta di non sapere che una puntata ha causato una serie di attacchi di epilessia, solo perchè Pokemon è una delle serie che in Giappone va forte...e poi le royalties che giochi come Super Smash Brothers possono portare non le hanno considerate, no... se questo può far piacere alla parte di me che ama i cartoni (mi farebbe più piacere se la Dynamic facesse uscire Evangelion puntualmente), ma nel mondo dei videogiochi cosa significa? Niente più MechWarrior 2 (il 2, non il 3) o MechCommander, niente più HomeWorld, ma solo cloni di Tomb Raider e di Tiberium Sun e simulatori di volo alla Novalogic. Che schifo. Scusate ma questa lettera era solo per dire questo. Che Schifo.
Certo ci sarà sempre qualcuno che produrrà dei Black&White o dei Rogue Spear, ma come potrebbero essere accettati da una mandria di giocatori abituati a Quake e Tomb Raider? Questi quesiti li lascio ai posteri, visto che 18 anni sul groppone sono tanti ed il gambino tira; alla prossima gente, che sia per posta elettronica, su ICQ, sulla M$Zone (con MW3) o su WON (con HomeWorld).

Briareos Kerensky
e-mail: darkwolf@tin.it ICQ UIN: 40534369

Ehi campione! Sai proprio come colpirmi dritto al cuore, eh? Discolaccio! Ormai lo sanno tutti che amo i giochi così detti "di nicchia". Non perché siano migliori – che poi mica è detto – quanto per il fatto che sono, se mi passi il termine, "di nicchia". Io stesso sono molto di nicchia, a detta del mio analista.
Mi trovo d'accordo con te su tutto quello che hai espresso e anche sulle eventuali cose che hai taciuto. Probabilmente per non farmi male. E' vero, i videogiochi stanno rapidamente cambiando il mondo. Lo diceva già un antico proverbio toscano: "tira più un palo a Fifa che un paio di bovi". Ma che fare se la maggior parte del pubblico non distingue un film di Pieraccioni da due film di Pieraccioni, e però vuol sentirsi intelligente? Beh, facile: nobilitare il tutto e dotarlo di un retrogusto intellettualoide e, appunto, "nicchioso". Ok, te la faccio ancora più semplice. Ti è mai capitato di fare una visita inaspettata a degli amici e/o parenti e/o Enzo? Ecco, allora conoscerai di certo il teorema "pasticcini ungheresi". No? Allora te lo enuncio io. Cosa succede di regola in quei casi? Suoni. La zia Iole apre la porta. "Mario, da quanto tempo!!!". Poi ti fa mettere a sedere nel tinello buono (che poi è l'unico), quello con le poltrone in pelle di spigola ancora cellophanate. "Se no si sciupano", dice la zia. Anche il telecomando della Mivar 14' è cellophanato. "L'uno è RAI1, il due RAI2, il tre Tele Maremma, ma si vede male..." ti spiega per la millesima volta la zia, neanche tu fossi il nipote scemo. Arriva lo zio, in canotta bucata, e si siede con te. Parlate di calcio, donne, motori e cinema neorealista. La zia è di là, ma presto rientra, con un vassoio di pasticcini. Non un vassoio fatto di pasticcini, ma – incredibile - proprio un vassoio con sopra dei pasticcini! La zia ti dice: "Sentili, sono pasticcini ungheresi!". Tu pensi: "Mmmmh, ungheresi! Mica pizza e fichi!". L'aspettativa è tanta. Ne prendi di quelli fatti di pasta di mandorle con la ciliegia verde candita sopra e te lo metti in bocca. Mastichi.
La ciliegia è finta, la pasta di mandorle anche. Trattasi del classico biscotto da due soldi con la colata di mastice aromatizzato sopra. Il tipico pasticcino in busta. Il caratteristico biscotto "Finissima pasticceria Castellazzi Ennio" da Hard Discount, tre buste mille lire. Made in Busto Arsizio, ovviamente. Ma la zia – schiantasse! - t'aveva detto che erano ungheresi. Certo. La criminale ha fatto leva sulla tua accondiscendenza. Ungherese = straniero = d'importazione = ricercato = buono. Mica c'hai riflettuto sopra, ma hai dato incondizionata fiducia alla squallida mentecatta! Senza neppure accorgertene hai realizzato che quei biscottacci avvelenati fossero in realtà finissimi pasticcini. Che poi mica è detto che l'Ungheria debba essere famosa proprio per i pasticcini!
Insomma, basta dare una nazionalità straniera ad uno scadente prodotto alimentare, per renderlo appetibile. Così non rischi niente. Non ti piace il sapore di quella vodka? Ah certo, è una vodka cilena. Particolare nel sapore, esotica, di "nicchia", mica per tutti sai? Così succede nei videogiochi. La casa produttrice tende sempre a far sentire più figo ed intelligente l'utente di un suo prodotto. Poi sforna il gioco per cerebrolesi, ma ci spende sopra un sacco di belle parole. Finisci che, mentre fai arrampicare Lara Croft sul cornicione azteco della grotta di Enomis Attelos, credi in realtà di stare coercizzando la catarsi (battuta già fatta tre numeri fa). E ti senti intelligente come dopo aver bevuto un Chinotto. Quante software house promettono "un gioco che unirà gli appassionati di GDR e gli amanti dell'arcade più sfrenato? Tante, troppe. Quante poi riescono ad accontentare la prima categoria di giocatori? Nessuna. E la seconda? Qualcuna. Altre volte poi si sente dire: "Questo gioco sarà la manna sia per i più navigati che per i meno esperti del genere". Chissà come mai, puntualmente, i primi finiranno per restare sempre scontenti. Hai mai letto nella locandina di una vanzinata natalizia a caso l'avvertenza "Attenzione! Film razzista, sessista e machista. Comicità pecoreccia da quattro soldi. Solo per cerebrolesi frustrati"? Potrei continuare ancora, ma poi Marco Pisellonio (da it.fan.studio-vit) dice che sono tedioso, quindi la finisco qui.
Ah, un'ultima cosa: Patty Pravo. Che c'entra? Beh, niente, infatti l'ho scritto giusto per giustificare una foto che ho intenzione di mettere qua intorno.
Non farci caso.
Non posso salutarti con un Bacio/Bacioni/Kiss/Kissettini perché di là mi sa' che si sono accorti che li parodiavo ed hanno quindi cambiato i saluti finali dal numero di Gennaio.

Nei secoli tuo, Gizmo.

IL CASO LAPOSTA

Seguo PC Zeta = Zeta = K (old) da mooolti anni e ho sempre apprezzato particolarmente le "introspezioni psicologiche" delle

Curioso aneddoto: Patty Pravo ha cantato "Pazza idea".

http://www.oldgamesitalia.net/

risposte di Zeta Mail.
Non ho mai scritto a Zeta ma lo faccio ora solo per dire la mia: non apprezzo per niente le risposte di Alessandro "Gizmo" Gori alle lettere, mi snervano fortemente. Vorrei più serietà nelle risposte e meno superficialità, in pratica risposte intelligenti.

Edoardo Razzetti

Posso peccare di superbia, ma non credo di occuparmi della posta in maniera non intelligente. E' una mia ben precisa scelta di impostazione quella di togliere serietà e intoccabilità a quest'angolo e di proporre una sorta di meta-posta: una Z-Mail che parla di se stessa.
Superficialità? Beh, se questo spazio della rivista cammina sulle proprie gambe e spesso si svincola dalla mera lettera, non per questo deve essere tirato via nella sua realizzazione. O almeno, "tirare via" non è nel mio stile. Dietro ad ogni numero della posta, ma questo lo so solo io, c'è sempre un gran lavoro e una lunga selezione di idee. Per me è un piacere indicibile occuparmi di questa parte della rivista, e non ho mai partorito 20.000 caratteri così, tanto per fare. Certo lo stile è opinabile, ed ho accettato degli indubbi rischi nello scegliere questa precisa impostazione, ma l'equazione binomiale secondo la quale una risposta poco seria debba essere per forza una risposta non intelligente (quindi stupida) non trovo che sia davvero un grande assioma.
Allora tutto il demenziale è stupido? L'umorismo nero è stupido? E l'autoironia? Basta pensare ad Elio a Sanremo.
"La terra dei cachi" fu acclamata proprio da chi in realtà era il vero bersaglio di quel sagace pezzo. Tanti dissero "E' vero, l'Italia è proprio così. Viva Elio!". Pazzi! Quella canzone non faceva la parodia dell'Italia, bensì della tipica satira italiota e di chi ci faceva delle grasse e compiaciute risate sopra! Elio scherniva in modo sottile, ma non senza un sano disprezzo, una satira dozzinale, grossolana, gratuitamente polemica e populista, proponendo un pezzo che faceva delle stesse identiche caratteristiche il proprio punto forza.
Ogni chiave di lettura diversa (compresa quella, errata, che in realtà hanno trovato i più), avrebbe reso quel brano la squallida summa del trash involontario. Così com'è invece, risulta essere una canzone impareggiabilmente intelligente e pungente, nella sua incontenibile demenzialità.
La cosa si è replicata con una nuova canzone degli Elii, ovvero la recente "Presidance" (guest star: Raffaella Carrà). Solo che questa volta il gioco è risultato un po' più scoperto (forse per venire incontro all'ottusità del grande pubblico), ed molti hanno detto: "Questa è satira politica da quattro soldi! Aridatece li cachi!". Difficile farsi capire da una frotta di mangiaspaghetti allo sbaraglio. Beh, certe volte la tristezza non ha proprio limiti.
Ma torniamo al caso Z-Mail. Personalmente credo di non aver scritto nulla di memorabile, ma io credo nemmeno di stupido e superficiale. Non mi ritengo certo incapace di partorire risposte, per così dire, serie. Solo che decido di non farlo. O meglio, ho scelto di eliminare ogni seriosità, e di limitare anche la serietà. Ma chi ha detto che una risposta non seria debba essere per forza stupida? Penso che la Z-Mail dell'era-Gizmo non possa definirsi né superficiale né stupida. Può essere considerata poco seria, sbilanciata, snob, onanistica, compiaciuta. Ma ne' stupida ne' superficiale. Questo è, senza alcuna finta diplomazia, quello che penso.
Saluti.

OLIVICOLTURA E ZEN: UN'UNIONE IMPOSSIBILE?

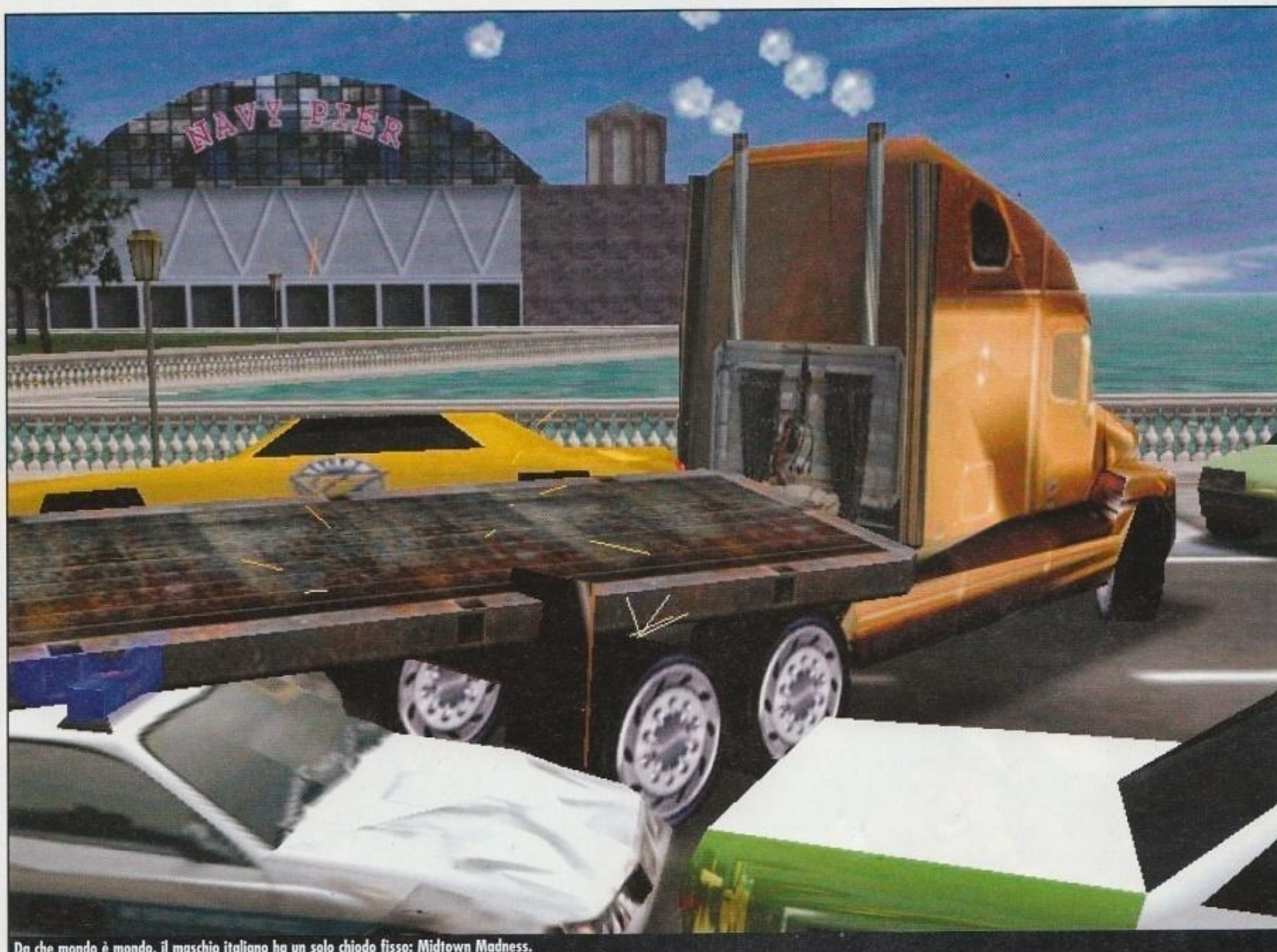
Ola a todos. E' da febbraio che ho ripreso a comprare la rivista, e la trovo sempre la migliore. E' da febbraio che mi sono riavvicinato al mondo dei videogiochi. Infatti i miei si sono decisi a pensionare il vekkio 386 (qualche offerta?) e passare all'ultimo ritrovato della tecnica informatica che dopo 7 mesi inizia ad invekkiare. Riavvicinandomi dopo 3 abbondanti anni di latitanza dal mondo videoludico e dalla vostra rivista (chiedo perdono), speravo di trovarmi in un eden nel quale giocabilità, grafica mozzafiato, sonoro da paura e fantasia convivessero tranquillamente. Invece, sono rimasto con l'amaro in bocca, giocando a giochi tipo Midtown Madness, Tomb Raider e altre ciofecate. Ma mi sono commosso quando ho visto Falcon 4.0 (le 80.000 spese meglio della mia vita, insieme a quelle per Falcon 3.0) o Grim Fandango.
E allora mi sono chiesto: "Ma non è cambiato assolutamente niente da quando si giocava a Doom e Ultima 7!?" Se il progresso tecnico ha dato un sacco di nuove possibilità espressive ai giochi, com'è che i buoni giochi si contano ancora sulle dita di due mani, nonostante tutto questo ben di dio di GRAFICAESONOROTREDDI' a disposizione!? Sarà mica che c'è carenza di idee buone!?!? Con questo non voglio dire che si stava meglio quando si stava peggio, ci mancherebbe, solo che mi pare evidente che con l'allargarsi del mercato dei videogiochi per PC e con l'aumentare dei costi di sviluppo, nessuno se la senta di rischiare con novità eclatanti o rivoluzioni, come era successo per Ultima VIII rispetto ai precedenti, o con lo stesso Quake 2. Ormai mi pare evidente che ci troviamo in un periodo di stasi, nel quale i giochi con valide idee di base sono pochi. E ciò mi dispiace un sacco, però è brutto trovare che ogni gioco di guida arcade sia troppo simile a quell'altro, e che le uniche differenze stiano nel fatto che, andando a sbattere, la macchina si ammacchi o nelle tracce di gomma sull'asfalto lasciate dopo una curva fatta col freno a mano tirato. Sinceramente mi pare troppo poco. Forse sarà dovuto al fatto che il gioco in single player ha raggiunto il suo massimo. Per esempio, lo stesso Alpha Centauri, per quanto sia un bellissimo gioco, risulta essere un Civilation con la grafica rifatta e con più mezzi e strutture a disposizione. In multiplayer sicuramente è un'altra cosa. Oppure pensate ad un Alpha Centauri nel quale uno o più giocatori fanno la parte degli umani ed altri la parte delle forme di vita del pianeta (funghi, vermi telepati etc). Auguriamoci che Quake 3 sia quella rivoluzione che promette di essere, perchè mi sembra che ce ne sia bisogno, e anche che qualcuno come la LucasArts continui a fare avventure come le ha sempre fatte, ossia bellissime, augurandomi(ci) di non trovarmi mai di fronte a un Grim Fandango nel quale devo andare a sparare e basta.
Chiedo troppo??? E con questo è tutto. Ciauz

Davide Melis

Te lo dico molto sinceramente: io a questa lettera nemmeno volevo rispondere. Ma ha insistito Matteo "Matteo Camisasca" Camisasca e l'ho fatto.
Tuttavia questa missiva continua a darmi sui nervi non poco. Ohè, Davidino, che storia è?!?! "Vecchio" e "invecchiare" scritti con la K al posto della C?!?! Ma che sbarbinata è questa? Mica sarai uno di quelli che dicono che la vita fa schifo e i fianchi anche (battuta per tutti, che piace al bambino come al nonno). "Ho visto Il Corvo. Diavolo, che gran film! Non può piovere per sempre. No, il problema è che sono diverso dagli altri. Troppo più sensibile. Ascolto Jim Morrison e quindi non ho paura della morte. Non voglio adattarmi a questa società bastarda. No, non sono un disadattato, sono un crepuscolare. I miei occhi si perdono nel buio di una notte ancestrale senza respiri eterei di moltitudini ormai perdute. Sono un angelo caduto, un lupo solitario. Sono dannato.......... Bellini, 'sti Rayban".
Mica sarai uno di questi, eh? A me, l'uso della K al posto della C ha sempre dato l'impressione di maledettismi in svendita un tanto al chilo. Quindi cerca di regolarti la prossima volta, perché per adesso, come direbbe

"Il Nome Della Rosa". (di Umberto Eco)

Pochi sanno che gli "Elio & le Storie Tese", negli anni '70, erano conosciuti con un altro nome: "Matia Bazar".

"E proprio dagli esempi che abbiamo appena citato è possibile dedurre che [...], ma passiamo ad un altro interessante aspetto della questione [...]". (tratto da "Le nuove realtà dell'Ufologia", di Leopold McMullin, Ed.Prisma)

Da che mondo è mondo, il maschio italiano ha un solo chiodo fisso: Midtown Madness.

Guido Nicheli, enne ci esse. Comunque sappi che la tua mail ha scatenato un vero e proprio putiferio qui in redazione. E le discussioni che ha aperto continuano ancora. Aspetta. Non ti esaltare. E' solo che Opera non riusciva a visualizzarla, mentre Netscape ed Explorer sì. E non capivamo come mai. Tutto lì. Ma veniamo alla tua missiva. Tu non ti limiti a sostenere che si stava meglio quando si stava peggio, bensì ci dici che secondo te si stava meglio quando si stava peggio di adesso. Ma il tuo è un sillogismo improprio, che si morde la coda e non sta in piedi. Praticamente la mucca pazza. Che dirti? Beh, io sostengo che, a fare i grandi giochi, non sono certo i motori grafici all'avanguardia, fantastiliardi di poligoni e bump mapping a profusione. Niente nebbia volumetrica o multitexture, quello che veramente conta in un videogioco è ben altro! Cosa? Beh, mi pare chiaro: la confezione. E' incredibile quanto pochi siano oggi i giochi a proporre la bella scatola classica, la famosa "due pezzi", quella con base e coperchio. L'unica capace di conservare intatti all'interno, imprigionandoli, gli odori tipici di un periodo della nostra vita. C'è quella che sa' di "Esami di Terza Media 1989" e quella che odora di "Quando stavo con Francesca". Bisogna anche dire che se questo tipo di scatola in Italia è ormai merce rara, in Inghilterra e in Usa sembra addirittura scomparsa.
Oggi sono ben più trendy le confezioni più disimpegnate e, allo stesso tempo, disimpegnanti. Nessuno ormai chiede più di instaurare una vera relazione con la scatola di un videogioco. Malati! Una volta invece succedeva. Nell'odierna realtà del packaging sono molto diffuse, invece, le tristi scatole con l'apertura in alto, quelle con lo scheletro di cartone all'interno e con una timida plastificatura di cortesia.
Le confezioni in cui si piega subito e irrimediabilmente il lembo dell'apertura all'atto stesso della circostanza-apertura, anche se ci stai attento. Un lembo che tra l'altro, non sazio, ben presto si sbeccola anche ai vertici. Una scatola che sembra quasi volerti dire: "Ti amo, ma non è per sempre!". Che infinita tristezza. Ma bisogna ricordare, condannandole, anche le scatole dalla copertina sfilabile: una confezione standard e una fascia stampata che cambia da gioco a gioco.
Troppo facile! Per cento carte ci spetterebbero anche i ritagli d'unghia del programmatore capo ed invece ci ritroviamo a maneggiare una scatola prefabbricata sempre uguale per ogni gioco distribuito dalla una data casa. Una confezione che sembra volerti dire: "Non illuderti. Sono la ragazza di tutti. Avrai il mio corpo, ma non il coupon allegato per ordinare l'Hint Book con lo sconto". Va' meglio invece con la rassicurante scatola con l'apertura a libro, un po' mamma e un po' benzinaio. Almeno apprezziamo il fatto la casa distributrice si sia impegnata a dotarla di un'anima in plastica per renderla più robusta. Peccato che, anche questa, ormai si trovi un po' col lumicino. E' la tipica scatola che sembra volerti dire: "Non me ne frega niente se ce ne sono state altre prima di me. Adesso sono qui, piccolo utente mio". La più rara resta la confezione con l'apertura laterale, a scorrimento, quella a mo' di cofanetto. Quella che traspira nouvelle vague da ogni poro. Mi intristisco a pensare che è dai tempi del Bard's Tale Construction Kit che non ne vedo una valida. Una che non sia un patetico clone del raccoglitore di Tutto Scasso No Problem.

Per sempre, tuo Gizmo.

I caratteri a mia disposizione volgono al termine, ma desidero, una volta tanto, essere serio anch'io. Faccio quindi a tutti un augurio vero e sentito. Spero con tutto il cuore che nella vita di ognuno di voi possa esserci una scatola. Anche da budget game, non importa. E vi auguro che con essa possiate passare tutto il resto della vostra vita. Voi, una scatola, e attorno il mondo.

Ciao amori, al mese prossimo.

http://www.oldgamesitalia.net/

a cura di Alessandro Billeri

NUON ("NEW-ON"): LA CONSOLE FACTOTUM

In via di sviluppo una nuova macchina versatilissima

Non è una news che riguarda i PC, l'apertura di questo mese, ma proprio per questo è ancora più importante per il mondo videoludico. Immaginate di attaccare al vostro televisore un lettore DVD che sia anche dotato di un potentissimo hardware in grado di far girare degli ottimi videogiochi 3D... in più questo scatolotto è anche in grado di comportarsi come una Web-TV molto evoluta e permette il browsing WWW e il servizio e-mail; già che c'è funziona anche da videotelefono... e ovviamente sarà possibile anche connetterci una tastiera, una stampante, un hard disk e avrà un'interfaccia audio in grado di gestire file midi e wav... Questa è Nuon! L'idea è quella di mettere in casa al grande pubblico un'apparecchiatura che gli serve e che può capire: una cosa come un lettore DVD per esempio, che in più abbia molte altre funzioni, che magari all'inizio non interessano, ma intanto ci sono. E' la vecchia storia del cavallo di Troia rivisitata in maniera pacifica: per mettere in casa agli utenti una cosa che viene vista con sospetto, bisogna mascherarla e nasconderla in qualcosa che conoscono tutti e di cui si fidano. Ma perché questo? Non è abbastanza diffuso il mercato Videoludico per non spaventare più nessuno? Negli USA la penetrazione dei videogiochi nel mercato ha raggiunto l'ottima quota del 30%, ma il videoregistratore, per esempio ha invece una penetrazione del 100% o quasi: c'è quindi un enorme mercato da sfruttare. Il DVD è lo standard del futuro ed entrerà, presumibilmente, in tutte le case prima o poi; da parte sua il mercato console è comunque diviso tra almeno tre grossi produttori saldamente insediati (i soliti Sony, Sega e Nintendo) ed altri che premono alla porta. Se qualcuno riuscisse ad infilare una console nelle case della gente facendola passare per un DVD si assicurerebbe un mercato gigantesco potenzialmente in grado di sbaragliare qualunque concorrente. Anche la PlayStation 2 sarà in grado di leggere i DVD, ma Nuon ha un'altra carta da giocare. Non è limitata a un produttore e a un marchio come sono le altre! Non è una console in realtà: è piuttosto una tecnologia. I VMLabs hanno sviluppato e brevettato Nuon e hanno iniziato a dare in licenza il loro lavoro ai fabbricanti di semiconduttori che dovranno produrre i chip, e alle grosse aziende di elettronica di consumo che dovranno integrarlo nei loro lettori DVD. Oltre a questo hanno preso contatto con i produttori di software per avere dei giochi disponibili alla data di uscita delle prime macchine: sarebbe stupido trovarsi senza titoli per allora. Tra i primi giochi in uscita avremo *Tempest 3000* di Jeff Minter, il gioco di corse *Merlin Karting*, il classico *Myst*, il simulatore di Mech *Iron Soldier* e vari altri. Quanto sarà potente il Nuon? I benchmark dicono che ha una potenza di calcolo largamente superiore ad un P2 a 500 Mhz, ma detto così significa poco. Perché i produttori di DVD dovrebbero guardare con favore a Nuon? In realtà pare che produrre una macchina che sfrutti questa nuova tecnologia non sia poi molto più costoso che costruirla con le tecniche attuali: il potente chipset soppianta l'hardware attualmente impiegato nei DVD e riesce a offrire prestazioni superiori anche nella decodifica DVD stessa. D'altra parte la possibilità di offrire un sistema molto più versatile a un prezzo solo di poco superiore dovrebbe fare gola a molti produttori. L'idea dei progettisti non è di fare di Nuon "solo" una console: dichiarano esplicitamente di voler puntare a diventare lo standard dell'intrattenimento video, e quindi anche del videogioco; tanto più che i giochi saranno su DVD e quindi avranno prezzi paragonabili a quelli delle altre console. Se non sbagliamo (ma andiamo a memoria) questo è il quarto tentativo del genere e i precedenti non hanno riscosso un successo clamoroso... Ci riferiamo al Cd-I di Philips, all'Amiga Cd-32 e al 3DO (una tecnologia da dare in licenza, proprio come Nuon). Rispetto ai predecessori Nuon ha il vantaggio dell'esperienza e la possibilità di penetrare presso il grande pubblico al fianco della tecnologia DVD, ossia affiancando e supportando quello che diverrà ben presto lo standard. I tempi? La Toshiba inizierà a includere la tecnologia Nuon nei suoi prodotti entro il 2000, e anche la Motorola ci sta lavorando sopra.

Tutto questo, naturalmente è stato valutato a tavolino dai VMLabs... Non è poi detto che le cose vadano come sperano loro. 3DO ne sa qualcosa...

http://www.oldgamesitalia.net/

Una news veramente da "pettegoli"

DAIKATANA: NIENTE NATALE

Pare che alla ION Storm di John Romero si siano messi di buzzo buono per cercare di consegnare *Daikatana* entro al fine dell'anno scorso: troppo interessante il mercato natalizio per mancarlo! Naturalmente ora sappiamo che non ci sono riusciti (purtroppo le news di gennaio vennero scritte prima di Natale e, fino alla vigilia, la Eidos non aveva smentito l'uscita). Adesso alla ION affermano di aver preferito essere sicuri della qualità del proprio lavoro anche a costo di ritardare l'uscita; in realtà le solite "voci" (che come sapete è facilissimo raccogliere in Internet, spesso si rivelano anche fondate, ma non si riesce mai a capire da che parte arrivino) parlano di un intreccio molto diverso: la ION avrebbe tentato di ottenere un migliore trattamento economico dalla Eidos e per far questo avrebbe presentato la versione finale di *Daikatana* al proprio publisher in tempo per il Natale. Tale versione finale, giudicata insoddisfacente, sarebbe stata però respinta dalla Eidos stessa... insieme alla richiesta di più soldi. Solo voci che però rovescerebbero completamente (ed in maniera molto negativa) l'immagine di ION in questa storia.

I migliori giochi di sempre

I 100 DI EDGE

Edge è una rivista inglese che, pur non essendo venduta come altre concorrenti, ha sempre fatto della qualità e del suo stile fuori dalle righe la sua ragione di essere. Visto che ormai per tutti siamo nel ventunesimo secolo o terzo millennio che dir si voglia (l'unico che non è d'accordo è il calendario, che continua ad affermare che il secolo finirà il 31 Dicembre del 2000... ma per una cosa così importante come la data non vorremo mica dare ascolto al calendario vero?) iniziano a fiorire i bilanci di questi primi due millenni di storia videoludica... che poi si limitano agli ultimi 30 anni, ma va bene lo stesso.
Edge ha raccolto personalità eminenti (sviluppatori e manager) del mondo dei videogiochi e ha stilato una classifica dei 100 migliori di tutti i tempi. Vi citiamo questa classifica perché non è l'idea di un giornalista che si è alzato male la mattina, ma il compendium dell'opinione di gente molto "dentro" al mondo dei videogiochi. Per ovvie ragioni di spazio non la pubblichiamo, ma il PC ne esce pesantemente ridimensionato come macchina da gioco: pensate che su 100 titoli, appena 13 sono stati originariamente pubblicati per PC (contro i 17 per Psx, i 16 per SNES e i 23 coin-op); ma la sorpresa è che il vero vincitore della classifica è il Nintendo 64 che conquista i primi tre posti con *Zelda64*, *Super Mario64* e *GoldenEye*! A seguire c'è *Tetris* (4) nella versione Gameboy, *Gran Turismo* (5) per Psx e il "nostro" *Quake 2* (6). Altri titoli PC in classifica sono *Half-Life* (9), *Civilization 2* (12), *Total Annihilation* (21), *GP2* (22), *X-Com* (23).
Pensate che questa classifica sia totalmente sballata? Tenete conto che, come detto, sono esperti... molto più di noi.

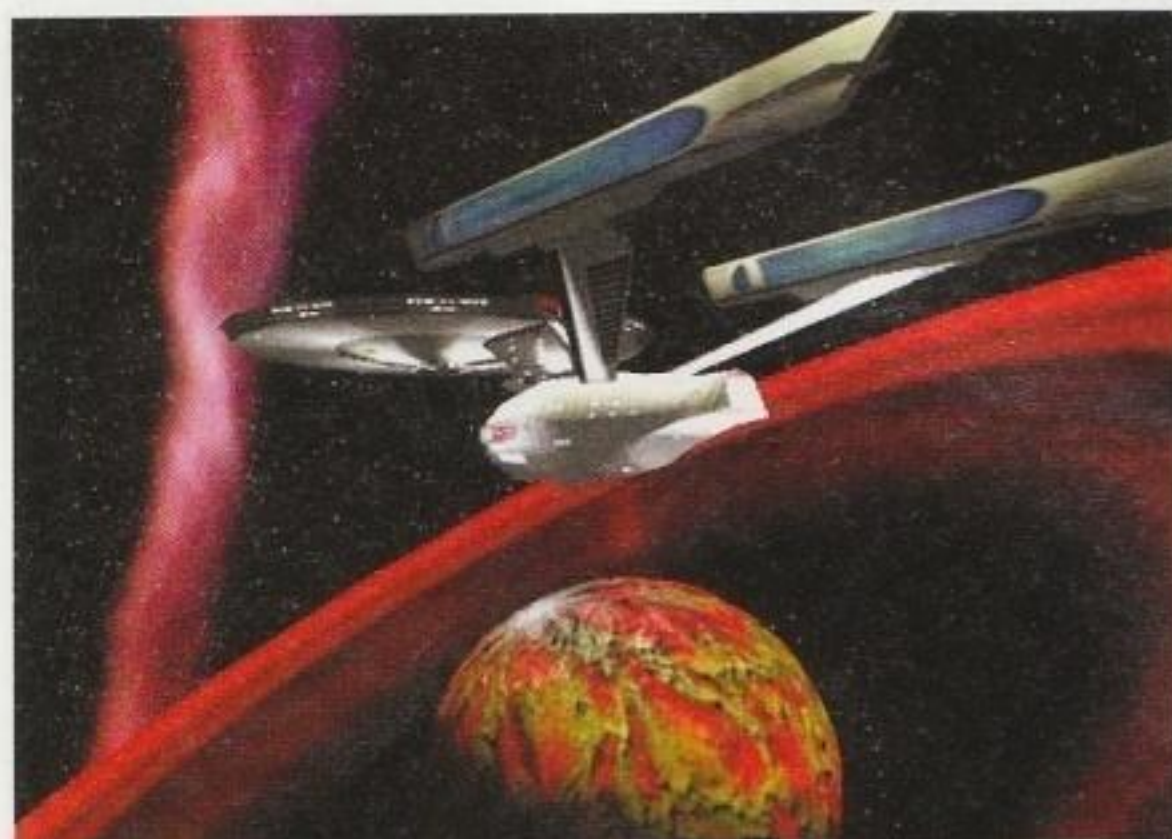
Le ultime da casa Hasbro / Microprose dopo le cupe notizie dello scorso mese

HASBRO CONTINUA A VOLARE

Lo scorso mese abbiamo pubblicato la notizia della "morte del *Falcon*": il team di sviluppo è stato licenziato in coincidenza con la chiusura degli uffici Microprose di Alameda in California e di Chapel Hill in North Carolina. Si era altresì diffusa la notizia che Hasbro, proprietaria di Microprose, avesse intenzione di abbandonare completamente il settore dei simulatori di volo per dedicarsi al settore "bambini". Pochi giorni dopo è arrivata una puntualizzazione della Hasbro tramite un comunicato che aveva il preciso scopo di tranquillizzare i fan della Microprose, annunciata in disarmo dopo le suddette notizie. Purtroppo tale comunicazione è giunta a numero già chiuso (e di pochissimo), e quindi trova posto con un mese di ritardo. In sintesi Hasbro annuncia l'intenzione di non abbandonare il settore del volo virtuale, da sempre tra i fiori all'occhiello di Microprose. Ci sono in sviluppo altri due titoli dedicati al volo: *Gunship* e *B-17*, oltre a vari altri giochi (*Gran Prix 3* o i nuovi due capitoli di *X-Com* su tutti) che usciranno sotto etichetta Microprose. Si dichiarano orgogliosi di avere *Falcon* tra i propri titoli, pur restando confermato il fatto che, comunque, il team di sviluppo è stato mandato a casa. Inoltre la ristrutturazione interna (da cui sono scaturiti licenziamenti e chiusura uffici) sarebbe collegata non tanto alla produzione di giochi per bambini quanto all'inizio della lavorazione di nuovi prodotti dedicati alla linea *Advanced Dungeon & Dragon* e *Magic: The Gatering*. Gli appassionati del fantasy e della "Wizards of the Coast", dovranno attendere qualche mese per saperne di più.

La scuola di volo dei Klingon

OGGI È UN BUON GIORNO PER MORIRE

James Tiberius Kirk non è morto come vi hanno fatto credere in "Generazioni": i Borg hanno rigenerato il suo corpo grazie a un macchinario alieno che nemmeno loro sono pienamente riusciti a comprendere! Non lo sapevate? Kirk vive nel mondo di Picard e di Data, in congedo dalla Flotta Stellare e ritirato su un pianeta ai confini della frontiera romulana chiamato Chal.
Non ce lo stiamo inventando: William Shatner (proprio lui) ha già scritto cinque o sei libri (pubblicati in Italia da Fanucci) che narrano delle avventure di Kirk nel XXIV secolo... Forse c'è qualche forzatura ma è bellissimo immaginarsi il mitico Capitano che fa ancora "la differenza".
Chissà se vedremo mai un film o un videogioco impostato su queste premesse... Se invece voleste farlo morire prima ancora che arrivi a "Generazioni"? Potreste provare ad arruolarvi come ufficiale su una nave Klingon! Dopo *Starfleet Academy* (uscito alcuni anni fa) arriva *Klingon Academy*, ambientato subito prima di Star Trek IV.
Smettete di grattarvi le creste ossee e sappiate che è già disponibile una demo.
La meccanica di gioco sarà molto simile al predecessore: dovremo muoverci attraverso una serie di missioni che avranno lo scopo di permetterci di provare la nostra abilità per entrare nella Flotta dell'Impero Klingon.
Il gioco in singolo prevede 25 missioni e oltre 40 tipi di astronavi.... Il multiplayer prevede sia il Deathmatch che le missioni cooperative.
Per ora ci limitiamo a questo, anche se vi rimando a guardare le foto per avere un'idea della grafica, che pare impressionante.

Le ultime novità sul fronte Ultima 9

IL RISCATTO DELLA ORIGIN

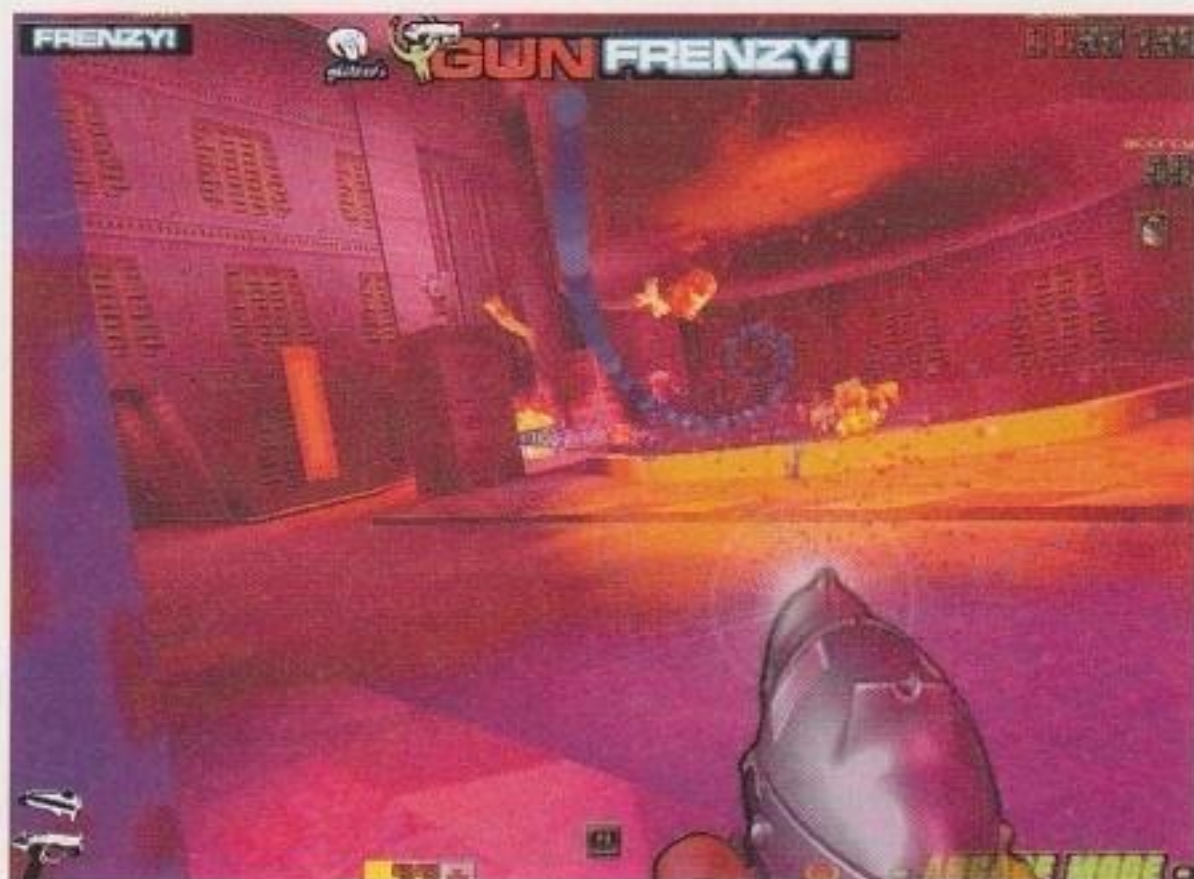
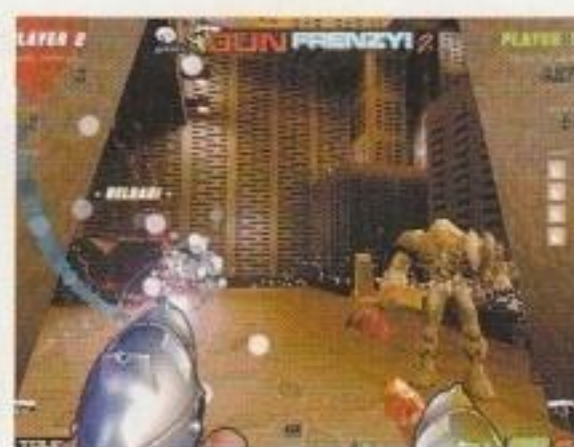
Su questo numero di PcZeta dovreste trovare una "Berettiana" recensione dell'ultimo lavoro della Origin.
Per quanto ci riguarda, citiamo le ultime novità dal punto di vista tecnico a proposito di *Ultima 9*. Come ricorderete, Lord British si era strameritato la nostra maglia nera del mese scorso per aver posto in circolazione la versione "beta" di un gioco spacciandola come finale.
Le proteste hanno dato i giusti frutti e Origin ha preso una doppia decisione che avrà indubbiamente effetti benefici sull'immagine della società: ha ritardato l'uscita delle versioni europee almeno fino a Febbraio ed ha annunciato, che tutti gli utenti registrati riceveranno a casa gratuitamente un CD con la versione finale del gioco. Non hanno specificato altro ma appare, molto probabile che le versioni europee usciranno direttamente "patchate". Se avete acquistato il gioco d'importazione potete ancora ricevere a casa l'aggiornamento, basta che vi registriate con la cartolina inclusa nella confezione prima della fine di Marzo.

LA MAGLIA NERA

E chi se la merita la patente di "peggiore del mese"? Forse nessuno in particolare, ma ci sentiamo di poter dare tre menzioni speciali ai produttori di tre giochi sportivi che sono diffusissimi.
Peccati veniali, beninteso, ma che simboleggiano l'atteggiamento che le software house stanno assumendo verso gli utenti..
La prima, ma è legata solo a qualche parola di "troppo" sfuggita dall'interno del team di programmazione, è collegata al mondo Psx: *Gran Turismo 2*, il seguito del più bel gioco di corse per la macchina Sony, sarebbe uscito con qualche piccolo bug, lievemente incompleto e soprattutto non ancora testato a fondo! Niente di grave e, probabilmente, c'è solo qualche problema di tipo "cosmetico"... Peccato che sulla Play non sia fattibile la politica di patches e contropatches a cui siamo abituati noi PC-isti.
La seconda menzione va alla Dinamic Multimedia che, nella fretta di rilasciare *PCCalcio 2000* in tempo per Natale non si era accorta (!!!) che, tra i vari bug a cui purtroppo siamo abituati, il gioco non funzionava sulla maggior parte delle Voodoo3 in circolazione... ossia sulle schede più diffuse! C'è gia una patch sul sito della Dinamic (http://www.dinamic.it) che dovrebbe risolvere il problema.
La terza menzione va ai fratelli Collyre, programmatori del più famoso manageriale calcistico: *Campionship Manager* (o *Scudetto* come è nota in Italia).
A detta di molti appassionati, che pure lo hanno apprezzato, il gioco è un semplice aggiornamento del titolo dello scorso anno (senza nemmeno correggerne i difetti) venduto a prezzo pieno...

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno sparatutto su "binari"

VIRTUA QUAKCOP

Nel mondo del PC, gli sparatutto arcade a cammino predefinito (complici anche alcune realizzazioni tecniche non proprio all'altezza) non hanno mai avuto molto successo, al contrario di quello che è avvenuto per le console. Giochi come *Virtua Cop* o *The House of the Dead* hanno la peculiarità che il giocatore controlla semplicemente l'equivalente di una pistola (magari con il mouse) e deve colpire i bersagli giusti mentre il suo alter ego si muove, con vista in soggettiva, su un percorso completamente predefinito (eventualmente sono presenti alcuni bivi ma niente di realmente libero). Chi li ha provati sa che sono la quintessenza dell'arcade: assolutamente frenetici quanto poco profondi.

Dai Glitter arriva quello che è forse il primo titolo di questo tipo progettato direttamente su PC: *Gunfrenzy! 2*. In realtà non è un gioco: è un "mod" di *Quake2* e dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) essere liberamente scaricabile. Ve lo citiamo per la sua particolarità. L'unica condizione "sine qua non" è il possesso del Lightgun di ActLab: la pistola da collegare al PC in sostituzione di joystick o joypad.
Purtroppo non si può usare il mouse. Probabilmente il mod è... come dire... "sponsorizzato"...

Il futuro del videogioco è in rete

ANCHE LA UBI SOFT VA ONLINE

Non è necessario avere un modem ISDN (che poi non è un modem perché non MOdula o DEModula proprio niente visto che è già tutto digitale) per avere connessioni ad Internet dignitose: un bel modem da 56 K consente una velocità più che accettabile. Ciò non toglie che il gioco in Internet sia molto più diffuso negli States (che uniscono una rete più veloce al costo nullo delle telefonate urbane), che da noi in Europa. Fioriscono comunque come funghi i siti Internet dedicati al gioco on line anche nel vecchio continente: l'ultima notizia viene dalla Ubi Soft che, in accordo con la Guillemot a cui è legata a filo doppio (e anche triplo: i cinque fratelli Guillemot sono i fondatori della Ubi Soft), ha creato un nuovo sito per i videogiocatori di tutto il mondo. Quando il sito andrà a regime offrirà supporto per oltre 300 titoli! Lo trovate all'indirizzo www.gameloft.com.

Il codice di Quake rilasciato come freeware

QUAKE: IL CODICE GRATIS

La id Software ha l'abitudine, dopo alcuni anni, di rilasciare liberamente il codice dei suoi giochi a disposizione di chiunque voglia analizzarlo o modificarlo. Lo avevano fatto con *Wolfenstein*, lo avevano fatto con i due *DooM* e lo hanno fatto ora con *Quake*. Il codice è liberamente scaricabile dal loro sito... ammesso che abbiate le capacità necessarie per capirci qualcosa...

3dfx pensa anche al Macintosh

UNA MELA VOODOO

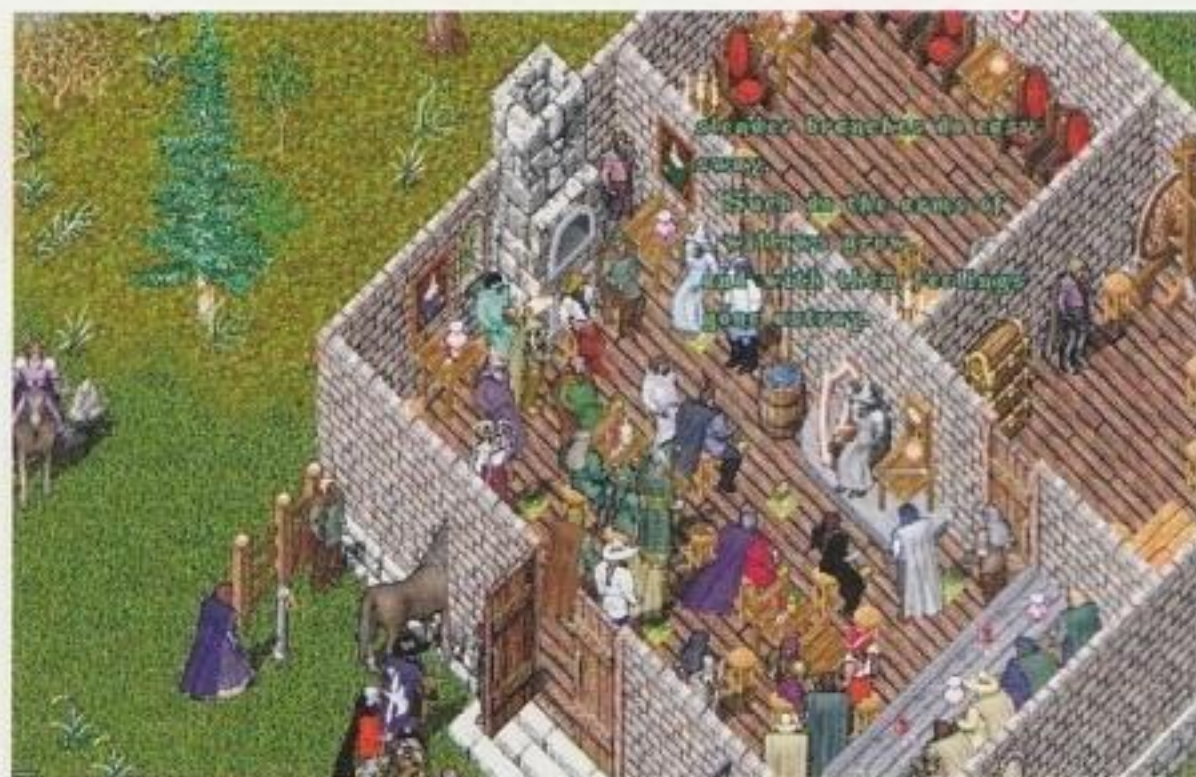
3dfx ha annunciato di voler sbarcare in forze anche sulla piattaforma della Apple. Non che i videogiocatori guardino con entusiasmo al Mac, ma evidentemente la mamma del Voodoo ha i suoi interessi per fare una mossa del genere.
Tra qualche mese usciranno delle schede appositamente pensate per i nuovi computer Apple; tali schede saranno basate sulla nuova architettura scalabile di 3dfx, la VSA 100 che sta alla base anche delle nuove Voodoo 4 e 5 per PC.
Nell'agosto del 1999 3dfx consegnò agli sviluppatori di giochi dei driver beta per la Voodoo3, che ne fecero la scheda 3D più veloce per il mondo Mac; il feedback ricevuto dai suddetti sviluppatori (che evidentemente hanno considerato interessante e redditizia la possibilità di avere un accoppiata Mac-giochi3D) ha convinto 3dfx a dedicare una particolare attenzione al mondo Apple.
A scanso di equivoci ricordiamo che anche la Voodoo2 è installabile in un sistema Macintosh e che sul sito di 3dfx ci sono i driver necessari, ma qui si parla di schede video prodotte ad hoc, con tanto di supporto nativo, che denota la ferma intenzione di guadagnare da un nuovo mercato e non di riciclare il lavoro fatto per il mondo PC.
3dfx ha già rivoluzionato il mondo 3D per il PC, ci riuscirà anche con il Mac? Indubbiamente sì; il dubbio riguarda invece il successo dei videogiochi nell'ambiente della Mela... ma, come detto, sia 3dfx sia gli sviluppatori prima di fare una mossa del genere si avranno fatti due conti e, probabilmente, gli saranno tornati.
Nel frattempo Macsoft ha annunciato i titoli in uscita per la piattaforma Apple nel corso questi primi mesi dell'anno: si tratta di due conversioni di giochi da tavolo della Hasbro, *Monopoly* e *Scramble* (il nostro Scarabeo); inoltre ci saranno *Driver* e *Worms Armageddon* della Gt, *Unreal Tournement* della Epic e *Civilization: Call to Power* della Activision.
Dovrebbero uscire, ma questo non è ancora sicuro, anche *Diablo 2* della Blizzard e *ONI* della Bungie.

http://www.oldgamesitalia.net/

Una bella ripulita per Ultima OnLine

ANCORA LA ORIGIN, ANCORA ONLINE...

Concluso il capitolo *Ultima 9* (da noi ampiamente trattato), la Origin si rigetta a tempo pieno sul redditizio *Ultima On Line*.

La nuova versione si chiamerà *Renaissance* e, oltre a essere in vendita separatamente, sarà scaricabile liberamente (si fa per dire, visto che probabilmente si parlerà di alcune centinaia di mega da scaricare con varie ore di TAT) dagli acquirenti delle versioni precedenti. Il tutto dovrebbe rendersi disponibile a Marzo e comprenderà varie nuove "feature", tra cui un territorio più grande (evidentemente Sosaria inizia ad essere un po' troppo affollata...). Da notare la fine dei Player Killer: se qualcuno vorrà condurre

una vita tranquilla non potrà essere obbligato a combattere dal suo avversario. Ultima caratteristica notevole è un maggior supporto ai "Party" che tanto piacciono agli appassionati di GdR: la comunicazione ed il coordinamento dei movimenti sarà reso più semplice per gli avventurieri che volessero lavorare in gruppo.

I problemi con l'antitrust non fermano la regina del software

MICROSOFT, LO SPAZIO, LE BATTAGLIE E INTERNET

Non ci vuole un genio per capire che l'unico modo per accomunare questi quattro elementi è quello che Microsoft metta in cantiere un videogioco di combattimento spaziale incentrato al multiplayer... naturalmente uno dei server principali sarà quello della "Zone" di MSN.
Allegiance, questo il titolo, promette di poter gareggiare in centinaia (!!!) tutti insieme: in maniera cooperativa e altamente immersiva. Pensate che un giocatore potrà scegliere se giocare come pilota, come cannoniere (e quindi occupandosi soltanto delle armi e non del volo) o come comandate di base militare. L'idea sarebbe quella di fornire un titolo con un altissimo tasso di azione unito alla necessità di cooperare con gli altri giocatori per fare un ottimo squadrone da battaglia: ogni pilota avrà una propria carriera e sarà inserito in un universo dinamico che, tra l'altro, prevede uno sviluppo tecnologico (ed è quindi probabile iniziare a vedere apparire nuove armi e astronavi dopo le prime settimane di gioco.)
Ci saranno 36 diverse navi spaziali tutte utilizzabili dal giocatore. *Allegiance* è attualmente in beta testing pubblico: non so se siete ancor in tempo perché la versione beta era liberamente scaricabile dal sito Microsoft. Un titolo dalla molte pretese vero? Dovrebbe uscire a marzo e noi, intanto, lo attendiamo al varco.

Cavedog si concentra sulla serie Total Annihilation

AMEN CANCELLATO IN UN AMEN...

Alla Cavedog stavano lavorando, tra le altre cose, su *Total Annihilation 2* (seguito del loro pluriacclamato titolo strategico) e sullo sparatutto 3D *Amen: the Awakening* che stava avendo vari problemi.
A seguito di una ristrutturazione interna i Cavedog hanno preso la decisione di sospendere lo sviluppo di *Amen* e di dedicarsi a tempo pieno a *TA2*. Il futuro di *Amen*? Per ora è stato "canned" ossia "inscatolato"... c'è quindi comunque la possibilità che in un futuro venga ripreso.

Anche Eidos sfida Electronic Arts

SFIDA AL RE DELLO SPORT

Sport e videogiochi sono sempre andati molto d'accordo... negli ultimi anni però il duo è diventato un trio: sport, videogiochi ed Electronic Arts! Il colosso americano ha fondato una divisione apposita, EASports, che ha praticamente fagocitato tutti i mercati in tutti i campi sportivi. Recentemente c'è stata la 20th Century FOX che, forte di un impero multimediale che va ben al di là dei videogiochi, ha creato una divisione sportiva con il preciso intento di ritagliarsi una fetta di mercato nel mondo video-ludo-sportivo. Ed ora è la volta di un'altra sfida al re dei sistemi sportivi, portata dalla Eidos che, forte a sua volta delle licenze già in suo possesso, ha deciso di fondare una divisione sportiva. Per noi Italiani calciomani la Eidos è quella che produce *Championship Manager* (il noto manageriale dalla grafica scarnissima ma dalle tantissime opzioni) o *Uefa Champion's League*, ma ha anche le licenze per la Formula 1 e per le Olimpiadi! E' un'occasione impedibile per tentare la penetrazione sul mercato americano (da sempre piuttosto refrattario al calcio) e la Eidos non la vuole perdere.
A proposito del titolo dedicato alla coppa dei campioni ne è in preparazione la nuova versione, che avrà, ovviamente, come titolo *Uefa Champion's League 2000 Season 1999/2000*.
Dovrebbe uscire a Marzo e la attendiamo fiduciosi: a parte *Fifa*, per molti versi non soddisfacente, i videocalciatori hanno solo questo.

http://www.oldgamesitalia.net/

Svelato il nuovo gioco della Firaxis

TIRANNOSIDAURUS MEIEREX

Ogni mese siamo costretti a darvi una nuova news dalla Firaxis: questa però risale a quanto preannunciato il mese scorso con tutti i tentavi di creare suspence intorno al prossimo titolo firmato da Sid Meier.
Come potete evincere dal "pacchiano" titolo che abbiamo messo, il nuovo gioco Firaxis si occuperà di uno degli argomenti più affascinanti (e incredibilmente poco sfruttato) della storia del nostro pianeta: i Dinosauri. Alzi la mano chi, fin da bambino, non ha sfogliato un libro sulle "Lucertole Terribili" senza provare un misto di meraviglia, paura, ammirazione e desiderio di conoscenza! La sorpresa (ma non tanto, visto l'autore) riguarda il tipo di gioco: sarà inseribile nel filone degli strategici! Il giocatore controllerà i suoi animaletti pensando alle loro necessità, all'obiettivo da conquistare, alla possibilità di sviluppare nuove "armi" (embè? Basta imparare a controllare l'evoluzione dei Dini ed è già fatto...). Guardate: il gioco è ancora talmente avvolto nelle nebbie che nemmeno alla Firaxis sanno cosa salterà fuori! Non è stato ancora deciso se sarà un gioco in tempo reale, o a turni, se sarà basato su scenari o se sarà un unico mondo che si evolve attraverso le ere geologiche.
Pare che stiano anche controllando i newsgroup di loro interesse per avere un "feedback" dai fan.
Interessantissimo sul sito Firaxis è il diario che viene tenuto da Sid Meier e dai suoi collaboratori per rendere conto al pubblico di cosa significhi concepire un gioco come questo... e, accanto alle considerazioni più banali, ci sono alcune informazioni e riflessioni a cui non avevamo mai pensato. Sapete che alla Firaxis sviluppano dei prototipi di gioco per capire se l'idea può funzionare? Il prototipo di *Civilization* (anche se oggi sembra un'eresia) era in tempo reale! E che il primo *Gettysburg* era a turni? Alla Firaxis stanno sviluppando *Dinosaurus* (titolo provvisorio) sia tramite prototipi a turni sia in tempo reale. I giochi a turni sono più profondi e richiedono/permettono una maggiore riflessione, mentre i giochi in tempo reale sono più emozionanti: ma avevate mai pensato che la minore profondità è anche una necessità tecnica? Il PC con i turni, può usare tutte le risorse di calcolo per la simulazione della IA e la valutazione delle mosse, senza aver bisogno di calcolare e muovere tutta la grafica di tutti i concorrenti in contemporanea, e quindi anche la CPU può essere più riflessiva (anche se in realtà è l'elemento umano a trarre maggiore vantaggio dal poter riflettere a lungo).
Vi eravate resi conto che in un gioco a turni l'utente cerca sempre di proteggere la vita di ogni sua singola unità mentre nel RTS le manda tranquillamente allo sbaraglio anche in situazioni disperate?
E' curioso notare come alla Firaxis siano in grado di valutare e pesare tutti i pregi dei giochi in tempo reale, nonostante la fama l'abbiano raggiunta con i giochi a turni. Va bene, per essere un gioco nemmeno in embrione ne abbiamo parlato anche troppo. Lasciamoli lavorare sicuri che saranno in grado di fare un buon lavoro: sono pochi i team che riescono a non deludere mai gli appassionati come la Firaxis.

Sembra inarrestabile la crescita del gigante delle schede video

S3 RILEVA NUMBER NINE

S3 è stata a lungo nota per le sue schede video a basso costo: offrivano un ottimo rapporto qualità/prezzo ed erano altamente compatibili con tutto.
L'uscita delle schede 3D ha un po' cambiato le carte in tavola: ora la scheda video è importante almeno quanto il processore (e, se non è già successo, di sicuro nell'immediato futuro sarà PIU' importante di questo) e il mercato ha risposto rivolgendosi a prodotti più costosi ma più performanti. Da osservatori esterni, l'impressione è stata che S3 si sia trovata un po' spiazzata, tentando di continuare a fornire materiale economico anche per il 3D (la diffusissima, ma anche estremamente lenta Virge): ma in quel modo non era più competitiva e ha, in poco tempo, cambiato registro. Le nuove schede 3D di S3 sono molto valide e anche la compagnia sembra aver ritrovato le energie per una continua espansione. Dopo l'avvenuto acquisto della Diamond ora tocca alla Number Nine, altra nota produttrice di hardware. La caratteristica saliente di Number Nine era il rapporto diretto che aveva con la IBM nella fornitura di materiale basato sui suoi chipset proprietari.
L'acquisto di Number Nine mira proprio, tra le altre cose, a fornire a S3 una partnership diretta con un azienda così importante come l'IBM.

Brutte notizie per Planetscape

E IL TORMENTO IN ITALIANO?

Planetscape Torment, titolo dei Black Isle Studios che è stato trattato molto bene da Daniele Dellafiore nell'ultimo numero (un incubo per chi non ama gli Shooter 3D...) ha una traduzione che, purtroppo pare ancora là da venire. Da parte di Interplay c'è stata la decisione di non tradurre il gioco e quindi Halifax distribuirà il gioco in Inglese con manuale in Italiano. Pare, ma non c'è niente di certo che se (e ripetiamo se) ci sarà una traduzione slitterà di vari mesi e sarà fatta direttamente dall'Halifax. In quel caso il gioco potrebbe essere offerto a un prezzo più basso della prima uscita.

Il disco argentato cambia "dimensioni"

IL PRESENTE DEL DVD

Il vecchio e fedele CD da 12 centimetri è destinato ad andare in pensione, lo sappiamo da anni, per essere sostituito dal DVD, apparentemente identico ma molto più capiente. Una volta tanto, però, il mondo del computer non ha fretta di correre dietro alla novità: per l'uso normale di un PC basta ed avanza il buon vecchio lettore CD, con l'unico inconveniente del "disk swapping" per i giochi e le applicazioni troppo onerose. Ma c'è un elemento destabilizzante: un PC potente, con una buona scheda video magari dotata di uscita televisiva, può comodamente occuparsi in software della decompressione MPEG-2 necessaria per visualizzare i DVD. Sta di fatto che praticamente tutti PC adatti per i videogiochi di ultima generazione sono adatti anche alla riproduzione DVD. E' per questo che il lettore DVD sta trovando sempre più impiego sui PC odierni: con circa 200.000 lire si riescono a ottenere prestazioni più che accettabili senza doversi sobbarcare l'esborso (intorno al milione) di un lettore dedicato. Quindi, nonostante i PC per ora, riescano a fare comodamente a meno dei DVD-ROM, i suddetti lettori si stanno ampiamente diffondendo per vedere i film. Beninteso il DVD dedicato è migliore, ma per chi ha già un buon PC costa anche 4 o 5 volte di più. Tutto questo per dire che, paradossalmente, sono i film a favorire la penetrazione dei lettori DVD nel mondo PC; a questo punto però inizia a diventare sensata anche la distribuzione di grossi software su DVD-ROM. E' di questi giorni la notizia che la Leader distribuzioni ha creato un catalogo DVD, destinato ad accogliere i titoli destinati al nuovo supporto ottico. Per ora il catalogo è molto scarno, ma il fatto che lo abbiano creato significa che sanno (e se non lo sanno loro chi lo dovrebbe sapere..) che si rimpolperà ben presto. Per ora figurano appena due giochi veri e propri, cioè *Riven* (con il making del gioco) e *Amerzone* (avventura uscita originariamente su 4 CD) oltre a tre titoli storici del genere "Laser Game": *Dragon's Lair*, *Dragon's Lair 2* e *Space Ace*, esistenti in versione DVD-ROM o DVDVideo.

Messo a punto un nuovo engine 3D dedicato ai videogiochi

IL MOTORE SENZA LA CARROZZERIA

Altro che giochi "tutta grafica e basta"! Qui abbiamo un esempio di motore grafico senza nemmeno il gioco! Banalità a parte, Legus 3D ha sviluppato l'omonimo tool di sviluppo che comprende un motore grafico di ultima generazione e tutte le applicazioni e le librerie necessarie per creare titoli incentrati sul multiplayer. Hanno pensato proprio a tutto: accanto al motore (capace di supportare un'enorme quantità di effetti comprese le superfici curve) è disponibile un gestore di eventi, un modulo che controlla le periferiche di input e un tool che gestisce le connessioni per il collegamento su Internet. Poi alla parte riguardante il gioco vero e proprio dovranno pensarci eventuali licenziatari, ma in fin dei conti dovranno guadagnarseli i soldi no?

LE CLASSIFICHE ITALIANE E STRANIERE

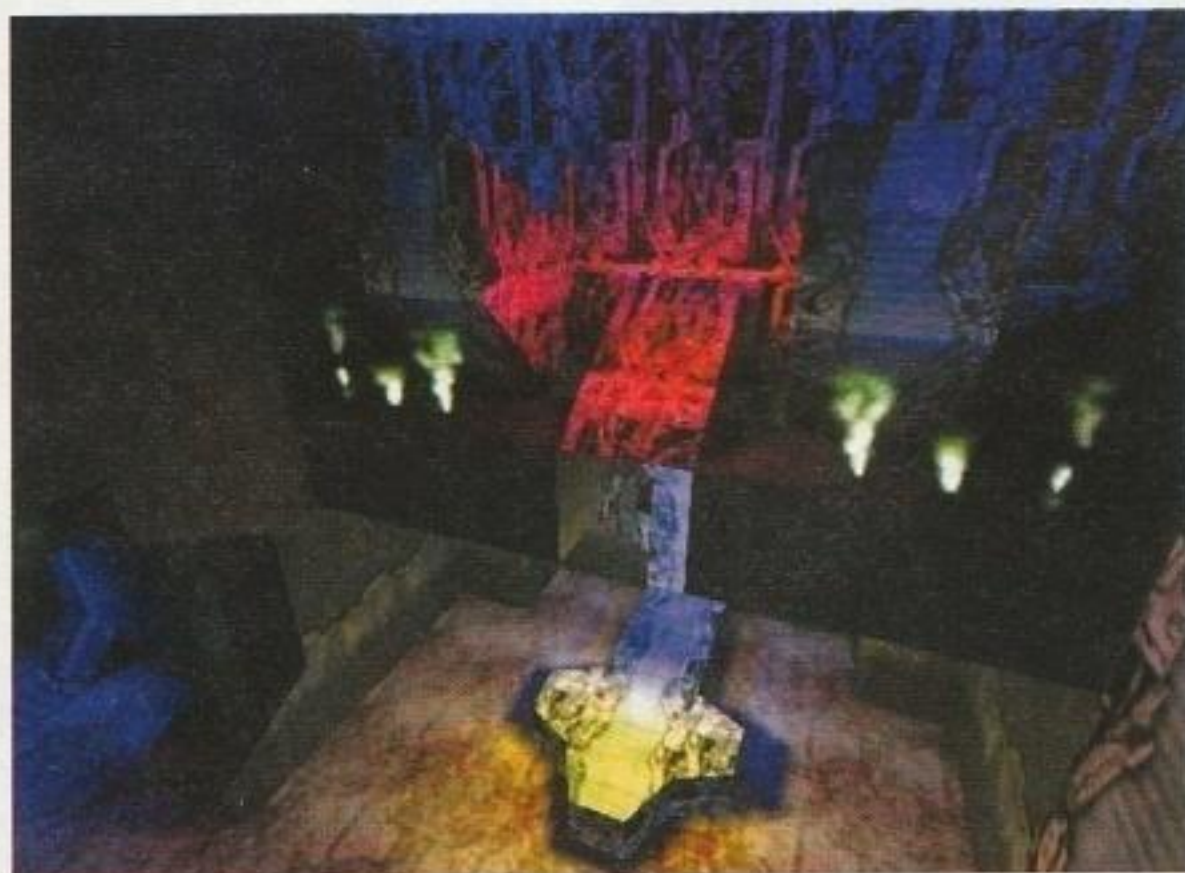
Due classifiche molto diverse, quelle forniteci questo mese da Computer One (http://www.computerone.it): assolutamente poco realistica per il panorama generale Italiano la seconda (inizio Gennaio) che risente pesantemente dell'importazione parallela di *Ultima Ascension* fatta dal grande rivenditore; più interessante la prima, risalente alla fine di Dicembre.

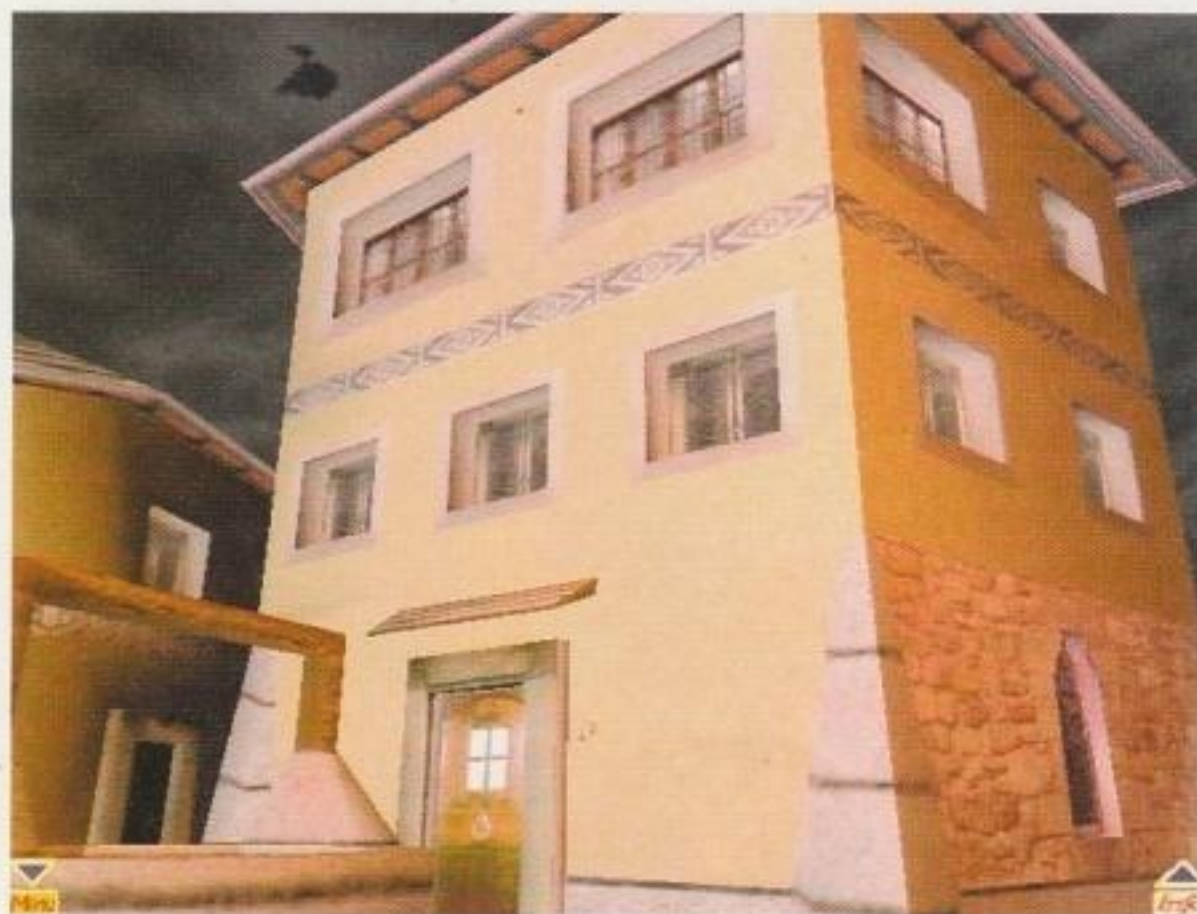
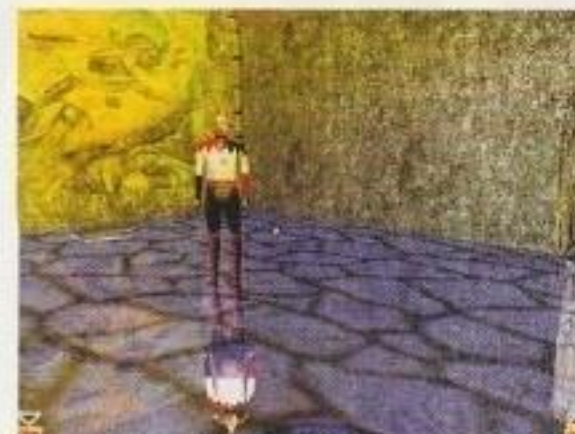
1. Quake 3 Arena
2. Scudetto 99/2000
3. Unreal Tournement
4. Indiana Jones: La Macchina Infernale
5. Police Quest SWAT 3D
6. Half Life Opposing Force
7. Rally Championship 99/2000
8. Gabriel Knight 3
9. Theme Park World
10. Dracula: La Resurrezione

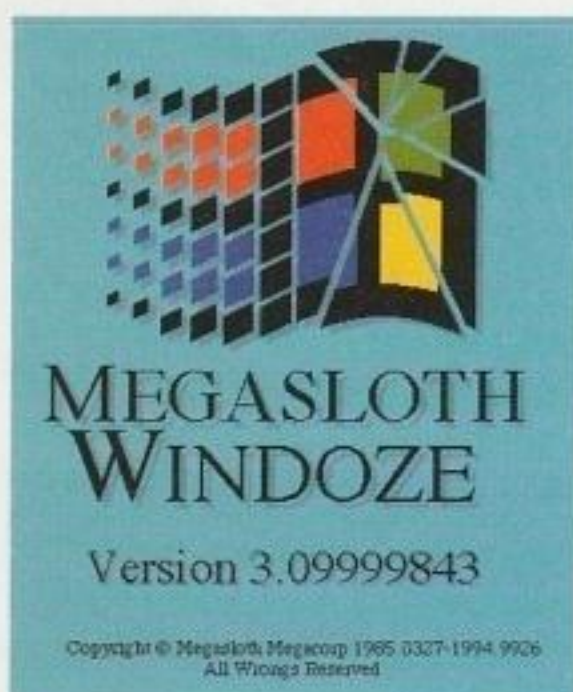
1. Ultima 9 Ascension (Dragon Edition)
2. Ultima 9 Ascension
3. Quake 3 Arena
4. Police Quest SWAT 3D
5. Lula 2 The sexy galaxy
6. Bleem!
7. Scudetto 99/2000
8. Half Life Opposing Force
9. Unreal Tournement
10. Rally Championship 99/2000

Infine la Classifica mensile Statunitense tratta dalle pagine di PcData: purtroppo, come al solito viaggia con tre mesi di ritardo: qui siamo a Novembre.

1. MP Roller Coaster Tycoon
2. Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings
3. Deer Hunter III
4. Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
5. Delta Force 2
6. MP Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
7. Frogger
8. Cabela's Big Game Hunter 3
9. Barbie Generation Girl Gotta Groove
10. Sim City 3000

http://www.oldgamesitalia.net/

Un nuovo titolo tutto Italiano

L'INSIDIA CHE VIENE DA FIRENZE!

No, non c'entra l'ambientazione fiorentina di Hannibal, né stiamo parlando di una partita di calcio al "Franchi": Insidia è un gruppo di giovani programmatori Italiani che hanno messo in cantiere un titolo in prima persona dal titolo *Malleus Maleficarum*. Non sarà un clone dei soliti Shooter 3D quanto piuttosto un'avventura con elementi GdR, in cui sarà necessario anche combattere ogni tanto. I ragazzi stanno sviluppando direttamente l'engine 3D che sarà alla base del loro gioco… Un motore molto "serio" visto che supporterà specchi e superfici semiriflettenti, illuminazione dinamica, effetti ambientali (nebbia, fuoco, pioggia) e un movimento molto fluido. Naturalmente ci sarà il pieno supporto per il Direct3D e per le Glide, così come per l'audio 3D (Aureal). La storia ci vedrà nei panni di un viaggiatore medievale sbalzato in una dimensione parallela a causa del magico manoscritto "Malleus Maleficarum". Tra le cose notevoli ci sarà l'ambientazione, che sarà quella dei tipici borghi medievali che circondano Firenze, ed è già una cosa positiva vedere un titolo ambientato nel BelPaese. Da rimarcare l'interazione con l'ambiente (dovrebbe essere pieno di elementi attivi non legati alla soluzione dell'avventura) e gli effetti atmosferici. Avremo modo di riparlarne in seguito: ben presto (nei primi mesi dell'anno) dovrebbe comparire una demo, mentre il gioco dovrebbe uscire a fine anno. Molto esigui i requisiti di sistema, anche troppo per crederci: P200 MMX con scheda 3D…

Un'altra bomba da Microsoft

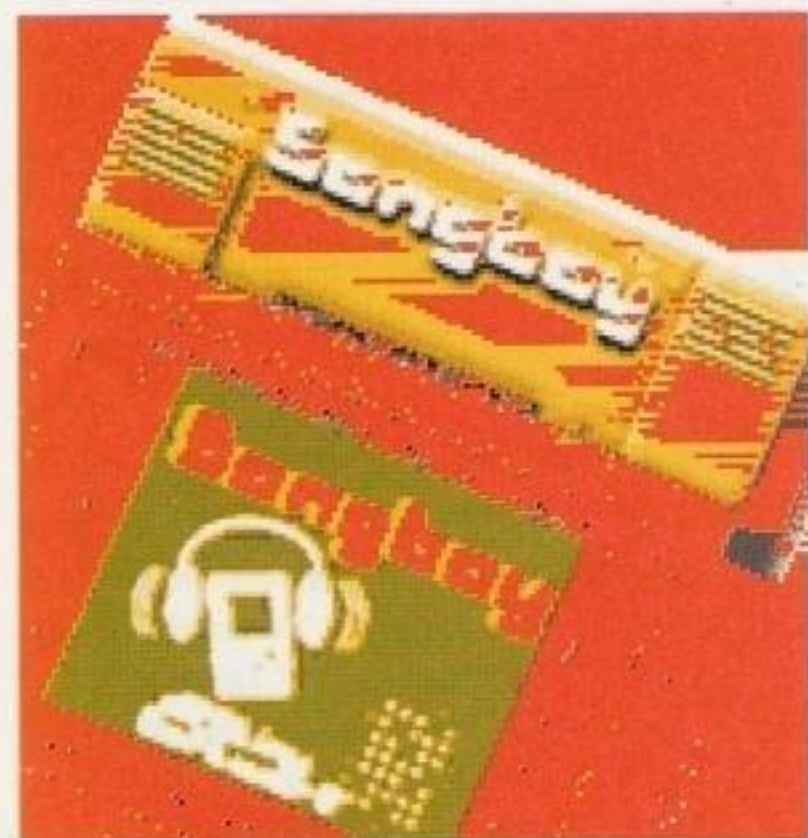
BILL GATES SI FA DA PARTE

Che bella cosa l'inglese… se avessimo detto "Guglielmo Cancelli si fa da parte" avreste saltato questa news a piè pari… e invece eccovi qui. Ok, è passato oltre un mese e ne hanno parlato tutti, ma proprio tutti e potremmo soprassedere perché tanto lo saprete già, ma la correttezza giornalistica ci impone diversamente. Dopo 25 anni Bill Gates non è più amministratore delegato della "sua" Microsoft e, al suo posto, è subentrato il direttore generale Steve Ballmer. In realtà la notizia non è poi così clamorosa, ma rientra piuttosto nella strategia "anti-antitrust" di Microsoft: Gates resta presidente (e maggiore azionista) della Microsoft mentre Ballmer era anche prima il "numero due" dell'azienda ed è quindi molto probabile che ne condividesse già le strategie. Non ha senso pensare che questo cambio al vertice possa portare grossi sconvolgimenti, sembra più probabile che sia stato semplicemente eliminato un "doppione" della scala gerarchica per prendere in contropiede l'Antitrust USA, che già stava pianificando di spezzare Microsoft in tre tronconi distinti. Addirittura l'annuncio di Microsoft è giunto due o tre giorni dopo che dal governo USA erano arrivate notizie sulla possibile scissione. Il cambio al vertice dovrebbe bloccare qualunque decisione in tale senso, anche perché, "pro forma", l'azienda ha effettivamente cambiato il massimo dirigente. C'è poi un altro elemento che potrebbe avere il suo peso nella faccenda: la nascita del nuovo colosso del multimedia figlio di Time Warner e di America On Line. E che c'entra? Ce lo siamo chiesti anche noi, ma più di un esperto ha osservato che un gigante del genere potrebbe realmente essere considerato un grosso concorrente di Microsoft (non nel campo dei sistemi operativi ovviamente… almeno per ora) e quindi sarebbe necessario ridiscutere la situazione di monopolio: con due grossi concorrenti non c'è più il monopolio. Perplessi? L'unica cosa certa è che Gates rischia di riuscire a cadere in piedi anche questa volta, in barba a tutte le previsioni della vigilia. Intanto Ballmer ha annunciato che intende lanciarsi alla grande anche nel mondo dei computer "non-PC"! Nuovo lavoro per l'antitrust? E tanto per non cadere nel banale, avete notato le foto?

Un titolo che fa dell'IA la sua forza

LA PACE CON IL CASCO BLU

Le forze militari di pace dell'ONU sono una dura necessità in un mondo che continua a essere dilaniato da guerre che sembrano inarrestabili. Visto che tale aspetto della guerra era stato sempre ignorato dagli sviluppatori di videogiochi, hanno pensato bene di dedicarvisi Ubi Soft e MASA (Mathèmatiques Appliquées S.A). Questa società si occupa già da tre anni di studi sull'intelligenza artificiale e ha creato un tool di sviluppo detto DirectIA SDK destinato alla gestione delle emozioni, dei comportamenti e dell'intelligenza artificiale. Con tali premesse, le due aziende vanno a preparare *Peacemakers*: uno strategico in tempo reale che ci vedrà nei panni di una forza di pace dislocata in zona bellica. Si capisce come in un caso del genere non sia troppo conveniente applicare una strategia di gioco del tipo: "vai, ammazzali tutti e torna indietro bello soddisfatto". Probabilmente, qualcuno protesterebbe per un comportamento del genere... Avete presente i paracadutisti della Folgore in Somalia? Avete presente le polemiche che sono scaturite sui giornali italiani per quelli che, per quanto gravi, erano fatti episodici avvenuti in quella che era comunque una zona di guerra? Avete presente il danno di immagine che può portare una cosa del genere? Ecco: dovremo tenere conto anche di questo. Siamo una forza di pace e dovremo rendere conto delle nostre azioni non solo ai nostri superiori ma anche ai mass-media. Poiché si parla di uno strategico in tempo reale ci sarà, è vero, da combattere, ma dovremo perseguire obiettivi, non solo militari, ma anche soprattutto politici. Cosa ancora più importante sarà cercare di essere popolari appoggiandosi, appunto ai Media. Quindi un strategico (tra l'altro completamente in 3D) in cui dovremo tenere conto anche delle nostre azioni sul piano diplomatico e non solo bellico. Se il simulatore di IA interverrà in maniera credibile sia sul campo di battaglia sia sul piano diplomatico, potremo dire di avere tra le mani un lavoro veramente innovativo. L'uscita è prevista per la fine del 2000, sia per Dreamcast sia per PC, tra l'altro qui ci sarà il duplice formato DVD-Rom o il solito Cd-Rom. Da notare che il kit DirectIA ha ricevuto anche l'autorizzazione della Sony per essere utilizzato con la PlayStation2; visto che *Pacemakers* non è per ora previsto per lo scatolotto-bis della Sony, è presumibile che siano in progetto altri titoli basati su questo gestore comportamentale. Speriamo sia valido quanto promette.

Una periferica da console molto interessante

MP3 SUL GAMEBOY

Sapete cosa sono gli Mp3 vero? Sono file musicali di ridottissime dimensioni che occupano approssimativamente un Mb per ogni minuto di musica stereo dalla qualità molto vicina se non indistinguibile da quella di un CD, contro i circa 10 MB occupati da un minuto tratto da un vero CD. Tali file possono essere letti sul vostro PC con un software apposito (l'arcifamoso Winamp, che trovate regolarmente anche sul nostro CD) oppure tramite degli speciali walkman, piuttosto costosi, come il Rio di Diamond.

C'è però in arrivo una periferica che rischia di cambiare le carte in tavola: il SongBoy. Collegato a un qualunque GameBoy lo trasforma in un lettore MP3 in grado di accettare i file scaricati dalla rete. Per di più ai file scaricabili dal sito ufficiale saranno "attaccati" dei messaggi promozionali che sarà possibile vedere sul display (ecco perché il download è gratuito). Costa appena 79 Dollari, vale a dire molto meno di un walkman MP3, anche se rischia di essere visto come un costoso giocattolo. Tra l'altro ne esiste una versione software che permette di vedere i messaggi pubblicitari sul PC...

Il ritorno del mago pasticcione

SIMON THE SORCERER 3D

Alcuni di voi ricorderanno le divertentissime avventure del maghetto pasticcione Simon che si ispiravano direttamente all'umorismo tipico della saga di *Monkey Island*.

Era già da parecchio che si sapeva che era in preparazione il terzo capitolo interamente in 3D. La novità è che ne è stato annunciato il rilascio per la primavera di quest'anno e sul sito Adventuresoft il prodotto è dato realmente come già in Alpha version. Se sarà demenziale come i primi due capitoli, diverrà un must per gli avventurieri "alla Guybrush".

I Duke salgono sui monitor

HAZZARD: ALLA GUIDA DEL GENERALE LEE

Tra le tante serie di telefilm americani che si sono succedute, con alterno successo, sui televisori Italiani un posto di rilievo merita Hazzard, con i fratelli Bo e Luke Duke sempre dediti a cercare di salvare la fattoria dello zio Jessie dalle grinfie di Boss Hog.
E allora via: salite sul Generale Lee (la macchina dei Duke) e cercate di vincere le corse automobilistiche che vi si pareranno davanti.
Ogni gara non sarà una vera e propria corsa: sarà una missione in cui dovremo raggiungere alcuni obiettivi. Niente di serio beninteso: *The Dukes of Hazzard* (questo il titolo) vuole essere un gioco totalmente arcade, con altissime velocità, salti, acrobazie, evoluzioni e un bagaglio di punti cha aumentano ogni volta che speroniamo un avversario. Ci sono 40 possibili acrobazie e, mentre le facciamo dobbiamo tentare di sfasciare le macchine degli avversari.
Come in tutto questo si possa anche pensare di portare a termine una missione è una cosa che, francamente, non riusciamo a immaginare, ma non dubitiamo che tra poco la nostra curiosità verrà soddisfatta. Il titolo esce sotto etichetta Ubi Soft ed è, naturalmente, fornito della licenza ufficiale Warner Bros.
Presta una particolare attenzione al multiplayer (e chi non la presta oggi?) e alla spettacolarità delle riprese; vista la particolare meccanica di gioco non dubitavamo che il lato "spettacolo" fosse tenuto in buona considerazione.
Ci sarà anche una mezz'oretta di filmati renderizzati che ci illustreranno la storia che svilupperà durante il susseguirsi delle missioni. In uscita a Marzo 2000 per PC e Psx, tra i requisiti minimi c'è anche una scheda 3D, ma tanto ce l'abbiamo tutti.

Gli invasori dello spazio reclamano giustizia

ERRATA CORRIGE

Facciamo riferimento alla recensione *Space Invaders* pubblicata sul numero di dicembre '99: il distributore italiano della versione PC è Leader, (e non Halifax come erroneamente riportammo). Inoltre il commento va riletto (qui virtualmente riscritto) alla luce del fatto che *SI* costa 69.000 un prezzo inferiore al "prezzo pieno" su cui era parzialmente centrato tutto il discorso in quella sede. Approfittiamo di questo spazio per precisare, per chi non l'avesse colto fra le righe di quella recensione, che il SV (Senza Voto) va letto in chiave assolutamente positiva, essendo *SI* di Activision la concreta possibilità di sperimentare, oggi, il gameplay puro di un classico che è ormai nella storia (e nell'Olimpo) dei videogiochi.

SHEN MUE: UN VIRTUAL WORLD SU DREAMCAST

La console di casa Sega ha visto la nascita di un titolo che gioca buona parte delle sue carte su una caratteristica che i giochi PC hanno spesso (ed inutilmente) cercato: il Virtual World. In parole povere, il mondo sembra plausibile ed è altamente interattivo, inoltre i personaggi si muovono e vivono indipendentemente da noi in quello che sembra un mondo tridimensionale realmente "funzionante": vanno al lavoro, tornano a casa, mangiano e così via. Ma non è finita: nel mondo di *Shen Mue* c'è assoluta libertà di movimento e si può fare, in teoria, quasi qualunque cosa… compreso sbattersene altamente della trama e andare in sala giochi tutto il giorno! Certo… magari sarebbe meglio provare a finire il gioco altrimenti per vivere una vita realistica c'è sempre la vostra che vi aspetta... no? Naturalmente qui non ci occupiamo del gioco in quanto tale, però lasciateci provare una punta di invidia per questo Virtual World. Per ora il gioco è completamente in giapponese e la versione USA non dovrebbe uscire prima di Settembre.

UNREAL TOURNEMENT: MINI-ESPANSIONE GRATUITA

Il team di *Unreal Tournement* aveva in preparazione (dovrebbe essere già disponibile adesso) una mini-espansione per il loro gioco; la caratteristica più saliente sono dei manufatti che, una volta in nostro possesso, ci forniranno nuovi poteri. I più notevoli sono quelli che ci permettono di essere teletrasportati in salvo al momento della propria morte, oppure di essere immediatamente vendicati da una potente esplosione subito dopo che qualcuno ci ha "seccato". Non è una patch, non è indispensabile, sono dei tool aggiuntivi, completamente gratuiti e caldamente consigliati. Insomma un'eccezionale esempio di "customer support" a cui non siamo abituati. Tra l'altro alla GT, oltre a confermare che è in via di sviluppo *Unreal II*, ventilano già di un possibile *Unreal III.*

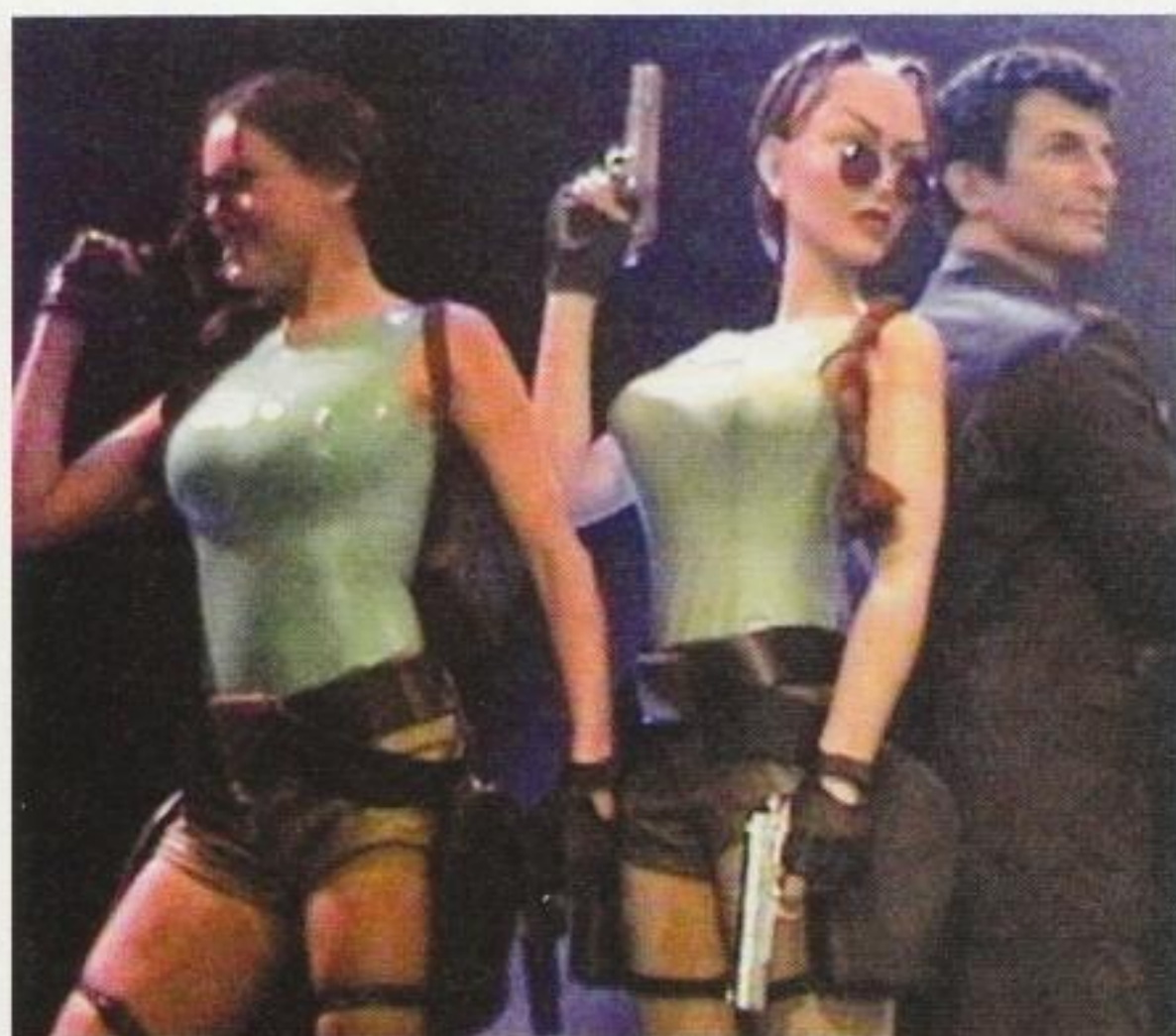
URI GELLER CONTRO LA NINTENDO

Il presunto sensitivo Uri Geller (ha sempre rifiutato di sottoporsi a controlli), ha citato per danni la Nintendo perché uno dei personaggi del *Pokemon* lo raffigurerebbe mettendolo in ridicolo e rovinandone l'immagine. Che immagine?

IN DUE MILIONI PER I WESTWOOD

I Westwood Studios, autori della notissima serie di giochi strategici *Command e Conquer*, di *Blade Runner*, di *Lands of Lore* hanno annunciato di aver superato il traguardo dei due milioni di utenti registrati sul proprio sito. Indubbiamente un enorme successo.

INTESTATE 82: L'EDITOR

Activision ha rilasciato gratuitamente l'editor per il proprio gioco *Intestate 82*, seguito di quello che fu un titolo veramente innovativo come *Intestate 76.* Si chiama Terraformer e può essere usato per costruire scenari multiplayer, così come missioni in singolo con la possibilità di variare l'IA dei nemici. Naturalmente, per averlo vi serve una connessione alla rete.

Tomb Raider nella storia!

E LARA RIMASE DI CERA...

Lara Croft è entrata al Museo Grèvin di Parigi. Non sembra una notizia particolarmente succosa: un'archeologa che va in visita a un museo non pare poi una cosa così strana. La particolarità è che non stiamo parlando di *Tomb Raider 5* ma della realtà.

Lara Croft è entrata VERAMENTE al Museo Grèvin! Le cose assumono un senso quando si pensa che tale luogo è uno dei maggiori "Musei delle cere" del mondo.

Lara, primo personaggio dei videogiochi a fare questo passo, è entrata in effige al museo delle cere, accompagnata dall'alter ego "carnoso" che la sta interpretando in questo periodo.

C'è da dire che la signorina Croft è in buona compagnia: non è l'unico personaggio di fantasia del museo,tra gli ospiti fissi c'è, ad esempio, Quasimodo, il famoso "Gobbo di Notre Dame".

Certo Quasimodo non ha gli stessi argomenti di Lara...

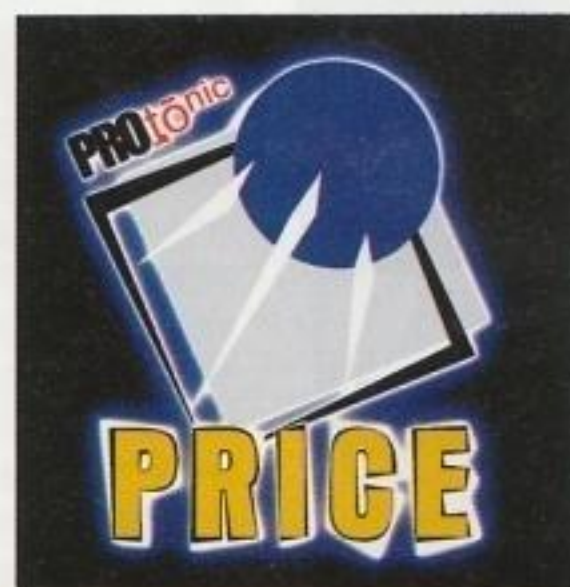
Una novità interessante dal Veneto

PREZZO PROTONICO!

No, non è un'arma di Jeeg Robot: "Protonic PRICE" è la nuova etichetta messa a punto dalla software house bellunese Protonic Interactive. Dietro questa etichetta si cela una linea di videogame che è animata da una filosofia che non può che far bene al mondo videoludico Italiano. Innanzi tutto c'è da notare l'attenzione mostrata verso i gruppi di programmatori "nostrani", che avranno la possibilità di mettersi in mostra e di trarre qualche bella liretta dal proprio lavoro. Non va dimenticato che in Italia abbondano i distributori, ma non ci sono grossi produttori di Videogiochi e non c'è modo per i nostri talenti di farsi conoscere.

Oltre all'Italianità, l'altro "pezzo forte" di questa linea è la particolare attenzione al prezzo del prodotto, che si rivolge all'utente occasionale (che quindi non ci sta leggendo), il quale non è disposto a mettere 100.000 in un videogioco nuovo o 50.000 in un "budget".

La spagnola Dinamic ha mostrato già da anni che c'è un grosso mercato potenziale disposto a spendere una cifra "giusta" per i videogiochi.

Protonic PRICE va ancora oltre e propone il simulatore *The Art of Tennis* al prezzo di 14.900 e i due arcade *Indoor Soccer* e *GP Sprint* a lire 9.900. I titoli sono autoesplicativi e dovreste già trovarli in circolazione.

LETTURE

Autore: Christoper Priest
Titolo: *eXistenZ*
Editore: Mondadori, supplemento a Urania 1374
Pagine: 208 pagine
Prezzo: ND
Prima edizione: dicembre 1999

"Il mondo dei videogiochi è in una sorta di trance. Molti sono programmati per accettare il minimo, ma le possibilità sono grandi. Infinite, in realtà."
(Allegra Geller, *eXistenZ*)

Non avevo mai letto una *novelization* (i.e. romanzo tratto da un film) prima d'ora. Ho sempre considerato gli *spin-off* poco più che sottoprodotti di infima qualità pensati per spillare soldi ai fanatici, ai collezionisti o ai semplici bambascioni. Appartenendo a tutte e tre le categorie, mi sono avvicinato alla traduzione letteraria dell'ultima fatica di Cronenberg con un'eguale dose di scetticismo ed entusiasmo. Tutto sommato, l'eXperienZa è stata positiva. Priest, sottovalutato autore di *sci-fi*, ha svolto il compitino con diligenza e precisione, restando sostanzialmente fedele – dal pdv narrativo, almeno - all'opera originale. Il romanzo ci consente di apprezzare la qualità della sceneggiatura di Cronenberg – la prima originale dai tempi di *Videodrome* – e soprattutto di imparare a memoria le sentenze di Allegra Geller, il più grande sviluppatore di videogiochi di sempre. Questo passaggio, per esempio, condensa l'eXenZa del videogiocare: "*La gente è disposta ad accettare molto poco [...] Si sottovaluta d'abitudine. Sono tutti chiusi in una gabbia formata dalle proprie limitate aspettative. Pensano che ciò che vedono è tutto ciò che conoscono o che potranno mai conoscere. Non hanno immaginazione, sogni, fantasie. Per molti, il limite dell'orizzonte è una vacanza all'anno, un viaggio lontano da casa. Alcuni non fanno nemmeno questo. Eppure il mondo intero è lì fuori, in attesa d'essere scoperto. Ma ora c'è molto più di un solo mondo: la realtà virtuale fornisce una dimensione aggiuntiva. Si può esplorare il mondo intero, più del mondo intero con il semplice uso della mente. Il guaio è che c'è bisogno di una sorta di coraggio. Occorre coraggio per mettere da parte ciò che è ben noto e tentare esperimenti.*" (pag. 54) I videogiocatori sono dunque dei temerari, disposti a "mettersi in gioco" – se mi passate la gabola – per ritrovare se stessi e scoprire il mondo. O meglio, uno dei mondi possibili...

Matteobittanti
mbittan@tin.it

L'AUTORE: Scrittore di fantascienza ingiustamente sottovalutato, Priest è noto soprattutto per l'originalissimo *Mondo alla Rovescia*, pubblicato da Nord nel 1990 (la versione tascabile è del '96).

Nello stesso anno, la Perseo Libri del grande Malaguti ha proposto anche la traduzione italiana di *The Glamour* (1984), col titolo *L'incanto dell'ombra*. Tra le altre opere disponibili nel nostro paese citerei *La macchina dello spazio* e la raccolta di racconti *Mondo Temporale*.

LINKS: rimando ovviamente allo splendido film di Cronenberg ma anche alle altre opere di Priest: *Fugue from a Darkening Island* (1972), *Dream of Wessex* (1977), *The Affirmation* (1981), e *The Quiet Woman* (1990).

LA NUOVA STAGIONE É ALLE PORTE

SPORTIVI

a cura di Raffaello Rusconi

Dopo aver sparato tutte le cartucce nel periodo pre-natalizio, la maggior parte delle software house si sta riposando sugli allori o sulle spine, a seconda dell'andamento delle vendite. Mentre siamo in attesa di qualche grossa novità in ambito calcistico, la NFL avrà già chiuso la stagione quando leggerete quest'articolo e non resterà che gustarci il festoso Pro-Bowl nella gioiosa e calda Honolulu. Per uno sport che ci lascia, ne abbiamo un altro che si sta preparando ad aprire i battenti: il baseball. Lo sport preferito dagli americani vanta "imitazioni" anche in ambito console e PC: la versione migliore è senza dubbio la serie *High Heat Baseball*, pubblicata dalla 3DO e sviluppato dal Team.366. Quindi, oltre alla nuova versione del sopraccitato titolo, attendiamo anche l'EA Sports a una prova d'appello, dopo la mezza delusione dello scorso anno con *Triple Play 2000*. La sfida tra queste due simulazioni sarà soprattutto a livello visivo, con i grafici e i programmatori impegnati a spremere al massimo ogni scheda 3D, succhiando fino all'ultimo poligono. *High Heat Baseball 2001* vanterà una grafica ancora ulteriormente potenziata; più specificatamente i corpi dei giocatori verranno proporzionati alle dimensioni dello stadio e di tutto il resto. Quindi, una grafica migliore, stadi più realistici e la possibilità di creare una lega, cambiando i nomi delle città e probabilmente anche quelli delle squadre. Insomma, il migliore titolo dedicato al baseball si rifà il look presentandosi ancora più agguerrito in questa nuova stagione. L'eterno sfidante made in EA Sports avrà dei giocatori con incredibili animazioni facciali ed emozionali, con nuovi muscolosi corpi sempre più realistici: vi segnaliamo la presenza delle leggende come Babe Ruth o Joe Di Maggio. Visivamente, la serie *Triple Play* ha sempre battuto l'avversario della 3DO: l'unico grosso problema era la legione di bug che ha rovinato negli ultimi due anni questo stupendo gioco. Grosse novità anche sul fronte golfistico targato sempre EA: anche *Tiger Woods 2000* si è rifatto il look, aggiungendo un paio di grandite novità. Per prima cosa vi diciamo che è stata implementata una modalità carriera che vi permetterà di calcare i green verdi per dieci anni: da giovane rookie della "Q-School" potrete arrivare fino ai prestigiosi percorsi del PGA Tour. L'altra sorprendente novità è l'introduzione della modalità "gioca con i pro": in contemporanea con i tornei ufficiali del PGA tour americano, la EA vi darà la possibilità di giocare contro questi veri campioni via Internet. Certo la cosa è molto nebulosa e tutta da scoprire, e come sempre vi rimando alla prossima recensione. In ambito motocross vi segnaliamo ormai la prossima uscita di un titolo davvero speciale (per la serie te lo do io *Edgar Torrenteras*...): stiamo parlando dell'atteso *Motocross Madness 2*. Oltre a nuove modalità implementate (enduro e ostacoli), anche il titolo prodotto dalla Microsoft presenterà una modalità carriera che vi vedrà nei panni di un pilota debuttante alla caccia di soldi e di sponsor per poter continuare la sua attività. Chissà, magari anche nello straordinario *SBK 2000* aggiungeranno una modalità carriera! La grossa novità nei titoli sportivi dello scorso anno, tralasciando l'aspetto grafico, è stata l'introduzione di questa modalità: il trend sembra continuare anche in questo nuovo decennio. Vi consigliamo caldamente di scaricarvi (www.dinamic.it) la patch per giocare a *PC Calcio 2000*: così potrete uscire finalmente dal gioco! Stiamo provando nel frattempo l'atteso aggiornamento per *CM 99/00 e* le nostre prime impressioni sono positive: il gioco sembra più stabile del predecessore. Sul sito www.grandprix2.com potrete trovare una classifica degli add-on più scaricati per *GP2:* nei circuiti, domina il buon Gabriele Moschetto che ha in classifica 9 dei 10 tracciati più richiesti. Tra le utility, il primo posto spetta all'editor 1.82 programmato da Steven Young, mentre nei carset ha prevalso il finlandese Juha con i suoi innumerevoli aggiornamenti. Sul fronte Crammond vi riportiamo un breve frammento di un'intervista che ha rilasciato a una rivista inglese: alla domanda se avesse apprezzato tutto il lavoro svolto in rete dai suoi milioni di fan (vedi editor, piste, macchine ecc.), il buon Geoff ha risposto di pensare solo a sviluppare i suoi giochi. Va bene la riservatezza, però quando si esagera... Noi siamo convinti che sotto sotto Crammond sia davvero orgoglioso del lavoro svolto da questi appassionati. Comunque, visto che *GP3* è già stato nuovamente posticipato per la vostra e nostra immensa gioia, per marzo la Hasbro farà uscire una simulazione manageriale intitolata *Grand Prix World*, l'erede designato della serie *Grand Prix Manager* (speriamo sia decisamente migliore...).
L'Eidos, intanto, ha annunciato di aver creato una nuova divisione sportiva: speriamo che ci non propongano Lara in versione tennista...

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA RAIDER?

a cura di Simone Soletta

In quest'ultimo mese ho dedicato parecchio tempo alla stesura della soluzione di *Gabriel Knight 3*, ma l'arrivo dagli Stati Uniti della Dragon Edition di *Ultima Ascension* mi ha distratto non poco.
Che c'entra un titolo del genere, ultimo capitolo della saga che ha rappresentato semplicemente l'eccellenza dei Giochi di Ruolo per PC in una rubrica dedicata alle avventure, classiche o di azione che siano?
Beh, probabilmente chi tra voi ha seguito il faticoso cammino dell'ultima creatura di Richard "Lord British" Garriot sa che l'impostazione grafica del gioco, che ricalca di fatto le orme dei più gettonati action adventure, ha fatto storcere il naso (per usare un eufemismo) a più di un'appassionato giocatore di CRPG. Del resto molto del credito ottenuto dalla serie era stato già vanificato da *Pagan*, da molti definito non a torto una sorta di *Super Mario* con ambientazione fantasy. Purtroppo per i puristi del genere CRPG, *Ultima Ascension* mi è parso ceffare in pieno l'obiettivo di creare un ottimo gioco di ruolo. La mancanza dei Party, l'impressione che i Personaggi non Giocanti non facciano parte di un mondo autonomo, ma che siano semplicemente "messi lì" con l'unico scopo di proporre sottoquest al giocatore, non fanno certo di questo titolo il degno successore di *Ultima VII* e di *Serpent Isle*... *Ascension* assomiglia molto più a un *Outcast* che a un vero e proprio gioco di ruolo.
Paradossalmente, però, queste caratteristiche negative possono rappresentare un vantaggio per chi predilige le avventure: avvicinarsi al fantastico mondo di Britannia, ai suoi favolosi personaggi e alle storie che si dipanano dalle sempre intriganti trame principali è oggi più facile e immediato. Quello che rende un qualsiasi gioco della serie *Ultima* imperdibile, infatti, è la grande cura con cui vengono narrate le vicende che vedono protagonista il nostro immarcescibile Avatar, il fascino di un mondo fantasy che vanta un background "storico" di tutto rispetto. Queste caratteristiche sono sempre vincenti e *Ascension* è pronto a dimostrarlo.

L'approccio al gioco non è molto diverso da quello di un action adventure un po' più complesso. Certo, esistono sempre dei livelli di esperienza da raggiungere, ma la cosa è stata molto semplificata. Non ci sono complesse statistiche o numeri da seguire: le caratteristiche del personaggio sono sempre visibili grazie a un'interfaccia che riassume in un colpo d'occhio il livello delle armature, i punti ferita e così via. Anche l'adozione di una "cintura" sempre visibile sullo schermo facilita la gestione della moltitudine di oggetti che risultano utili a Britannia... I combattimenti sono in tempo reale e non dissimili da uno scontro tra Le Roi e i demoni del *Deadside* e le varie armi saranno sempre disponibili con una semplice pressione di un tasto sulla tastiera. La trama tende a guidare il giocatore nella giusta direzione più che nei titoli precedenti, sebbene fin dal principio la possibilità di seguire molte strade diverse può confondere l'avventuriero abituato a dover compiere strade obbligate. E' sempre ben chiaro, comunque, l'obiettivo principale del gioco e sta al giocatore decidere se deviare o meno da questo percorso. La grafica che descrive Britannia, a patto di essere in possesso di una scheda 3dfx visto che in Direct3D il gioco semplicemente non si muove, è semplicemente fenomenale e raramente mi sono trovato immerso in ambienti così evocativi, così ispirati. Per non parlare delle musiche, alcune di queste dei veri e propri capisaldi della serie che nella versione limitata in mio possesso sono anche incise su un'apposito CD Audio.

Insomma, *Ultima Ascension* avrà magari deluso gli appassionati del genere a cui appartiene, ma ciò non toglie che noi avventurieri incalliti possiamo trarre vantaggio da quello che, a detta di molti, è qualcosa di peggio di un mezzo passo falso da parte di Origin.

STRATEGICI

SOPRAVVIVENZA

a cura di Vincenzo Beretta

Quello dei wargame può essere un genere di nicchia rispetto ai milioni di copie vendute da titoli come *Starcraft* o *Age of Kings*, ma gli avvenimenti che si sono succeduti in questo piccolo settore tra gli ultimi giorni del 1999 e l'inizio del 2000 hanno gettato un'ombra per nulla allegra sull'intero hobby.

Il 15 Gennaio del 2000 cinque uomini chiave della Talonsoft, Bob McNamara, Charles Kibler, Steve Langmead, Robert Waters e Tim Kipp, hanno rassegnato le loro dimissioni a causa dell'"insoddisfazione per la politica di sviluppo perseguita dalla società". Queste dimissioni hanno seguito quelle di John Tiller, mente della serie al primo grosso successo della società La Talonsoft era stata, fino a quel momento, il punto di riferimento per tutti gli appassionati di wargame tradizionale – un titolo di merito sottratto alla SSI e all'Avalon Hill grazie a titoli di eccellente qualità come il sistema ottocentesco *Battleground*, *Eastern* e *Western Front* e il pluripremiato *The Operational Art of War*. In tempi recenti la Talonsoft aveva diversificato la propria attività pubblicando titoli più "popolari" e di grosso successo come *Jagged Alliance 2* e *Hidden & Dangerous*, ma nessuno – prima di questo fulmine a ciel sereno – avrebbe mai immaginato che la società abbandonasse in modo così plateale sia le proprie origini sia la base di fan che ne aveva decretato il successo.

Ora, non è un mistero per nessuno come tali eventi siano traspirati dopo l'acquisto della Talonsoft da parte della Take Two, una società che, tradizionalmente, pone la pubblicazione di titoli strettamente per appassionati in fondo alla lista dei propri pensieri. Questo fenomeno, allargando lo sguardo all'intero orizzonte videoludico, non è affatto nuovo, e negli ultimi mesi ha assunto proporzioni allarmanti. La MicroProse è stata, a tutti gli effetti, smantellata e ricostruita dalla Hasbro, e progetti come *Falcon 4.0* e le sue espansioni sono stati abbandonati. Alla *Jane's* il genio dei simulatori di volo *hardcore* Andy Hollis (*Longbow 2*, *F-15*) ha dovuto interrompere il progetto di un *F-15 II*, ed ora è responsabile della linea di *Wing Commander* per la Origin. La SSI non sembra più capace di proporre altro che wargame "giocosi" come la linea *Panzer General* o *Chaos Gate* (sebbene, occorre ammetterlo, di buona qualità), ed ha definitivamente cassato l'ipotesi di continuare la linea delle *Battaglie Decisive della Seconda Guerra Mondiale* iniziata dalla SSG con il bellissimo *The Ardennes Offensive*. La SSG stessa ha rilasciato gratuitamente una versione migliorata di *TAO* sul *web* con il solo scopo di "risvegliare l'interesse per il wargame tradizionale anche tra coloro che possono non sentirsi stimolati ad acquistalo nei negozi"; di suo, però, sta lavorando alla serie *Warlords* e a un nuova edizione del classico *Reach for the Stars* – che potrebbe essere definita come l'ennesima variante dei giochi di conquista spaziale alla *Master of Orion*. Infine, per completare questo cupo panorama, la Wings Simulations ha annunciato di essere in cerca di un distributore per la seconda puntata del suo bellissimo simulatore di carro armato *Panzer Elite*, dal momento che la Psygnosis, che attualmente ne detiene i diritti, ha deciso di abbandonare gradualmente nel prossimo anno il mercato per PC.

Nella descrizione dei giochi coinvolti da questo nero inizio di millennio noterete che abbiamo abbondato con gli aggettivi "bellissimo" ed "eccellente", ed il punto è proprio questo: nessuno dei titoli in questione si è trovato in difficoltà per demeriti personali – proprio il contrario. Semplicemente, nel mercato dei negozi non sembra più esserci spazio per le piccole società di appassionati (negli Stati Uniti è necessario pagare perfino per la "metratura" di scaffali dedicata dai negozi a un determinato prodotto) e le grosse società come la Electronic Arts e la Hasbro semplicemente non sembrano più essere interessate a prodotti di nicchia.

Panthers in the Shadows, della HPS, uno dei titoli più rispettati dagli appassionati malgrado la sua grafica primitiva.

Western Front potrebbe essere uno degli ultimi wargame tradizionali ad essere pubblicato attraverso la normale distribuzione nei negozi.

Quale può essere la soluzione? Proprio quando sembrava che tutto fosse perduto, due di queste "piccole ma agguerrite" società hanno tirato fuori dal cilindro un coniglio che ora tutti stanno seguendo con attenzione.

Parliamo della HPS Simulations (*Panthers in the Shadows*) e della Battleground.Com (*Combat Mission*), due ditte fatte da appassionati e specializzate in wargame *hardcore* che stanno tentando un'impresa che fino a pochi anni fa sarebbe stata impossibile: sopravvivere vendendo i propri prodotti unicamente su Internet.

Cura per i dettagli, disinteresse per le immani spese richieste da effetti speciali multimediali da *Guerre Stellari* (pressoché inutili presso gli appassionati), pubblicità mirata e unicamente nei siti visitati regolarmente dagli appassionati e, soprattutto, il taglio del 30% dei profitti preteso mediamente dai distributori specializzati nelle catene di negozi. John Tiller, con il suo *Panzer Battles: Smolensk* si è già rifugiato alla HPS, e il gioco è stato accolto con calore proprio su Internet.

Combat Mission, di cui abbiamo fatto un'anteprima, è di suo uno dei giochi più attesi del 2000. Cosa succederà? L'esperimento è interessantissimo e, se dovesse riuscire, porterebbe a ripercussioni storiche... Cosa accadrebbe, infatti, se l'acquisto dei prodotti via Internet prendesse piede anche presso titoli più popolari?

Ciò potrebbe costringere i grossi distributori ad abbassare la propria percentuale di profitti per restare competitivi, e questo condurrebbe a un calo generale del prezzo al pubblico del software... E sarebbe solo l'inizio!

Niente male per una guerra iniziata con un carrarmatino che tentava di sopravvivere nei sanguinosi campi di battaglia del moderno divertimento elettronico...

APRILE DOLCE DORMIRE

a cura di Gabriele Ciaccasassi

SPARATUTTO

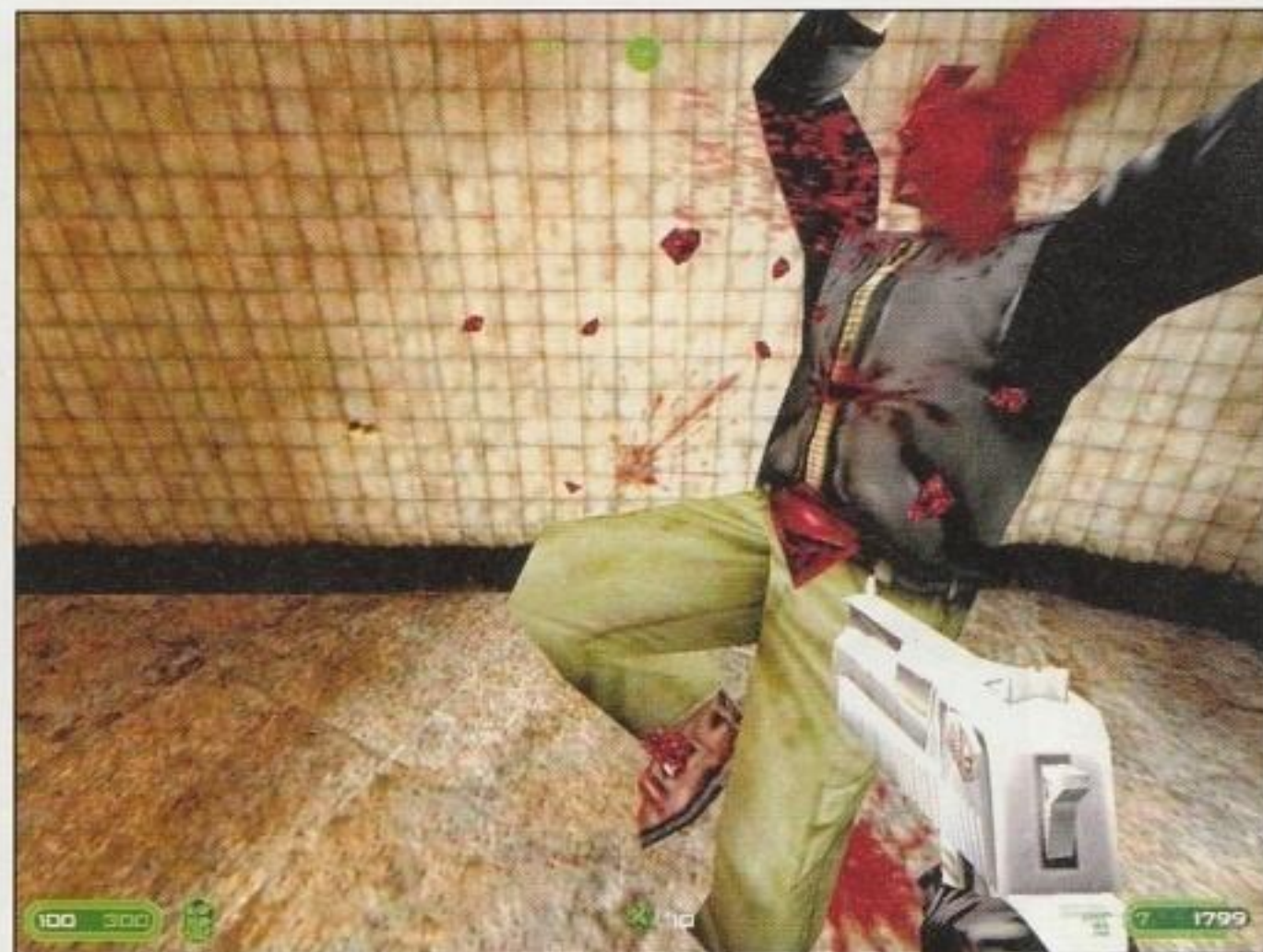
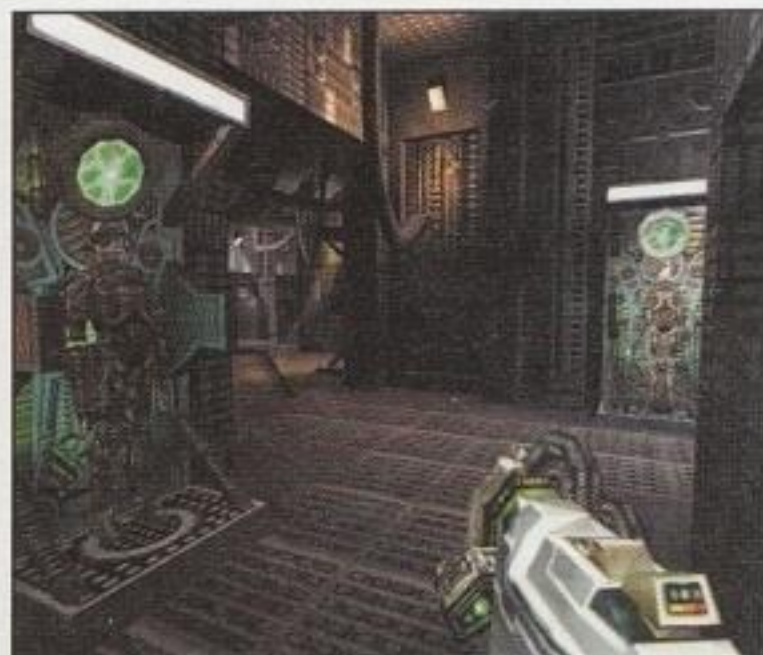
Anche se è febbraio: calma piatta, zero totale o quasi. È un classico, e non ci stupiamo più di tanto, ma chi come me si aspettava di mettere le mani sul nuovo *Duke*, su *Soldier of Fortune* o *Messiah* resterà con un palmo di naso.

Addentriamoci nella giungla del vaporware: quali altri titoli mancano all'appello?

C'è il sempre più ritardato *Daikatana*, c'è il curioso *Nerf Arena Blast*, *Voyager: Elite Force* (ennesimo Tie-in di Star Trek), c'è *Team Fortress 2*, di cui nessuno pare più parlare, c'è addirittura *Prey*, il ritardatario di più antico lignaggio, del quale non si sente più parlare per niente, e che forse nessuno davvero attende più.

E ancora ci sarà il secondo capitolo di *Thief*, e l'auspicabile rivincita del bistrattato *Mortyr*, tutti si aspettano una terza incarnazione di *System Shock* e chi più ne ha più ne metta, insomma. Pare che se c'è un genere che non conosce battute di arresto, sia proprio quello degli sparatutto 3D, e vien da chiedersi quali attrattive, quali novità potranno mai celarsi in tanta abbondanza di titoli?

E se sotto cotanta facondia produttiva covasse in realtà una qualche crisi? Se la stessa *id* ha sentito la necessità di esplorare nuove strade, di cercare nuove vie, sarà sintomo che la struttura classica "spara ai cattivi-trova i bottoni-completa il livello" ha forse stufato un po' tutti.

In quest'ottica si può leggere anche la strabordante violenza che caratterizza *Soldier of Fortune*, che potrebbe rivelarsi nient'altro che lo specchietto per le allodole dietro al quale si cela la solita, piatta carneficina tridimensionale, oppure l'improvviso fiorire di "strategici in soggettiva", come per esempio il bellissimo *SWAT 3* che dello shooter3D ha tutto fuorché la meccanica di gioco. E se si trattasse, allora, non di crisi di ma di evoluzione della specie? Se il treddi in soggettiva stesse mutando da genere videoludico a mezzo espressivo? Perché a ben vedere *Unreal Tournament* e *Quake III Arena* non sono FPS, ma sono dei picchiaduro, una sorta di *Tekken* in soggettiva e con le armi, e oramai non resta che aspettarci l'arrivo dei giochi di piattaforme e dei GdR mascherati da shooter 3D… o forse è il contrario.

Tutto questo per dir cosa? Che il futuro è incerto, che il futuro pare roseo, che forse tra un anno non ci saranno più gli FPS come attualmente li conosciamo, che forse tra un anno ci sarà una nuova esplosione del genere, che forse l'esplosione cominciata anni fa con quel dischetto in cui c'era la shareware di *Wolfenstein3D* è stata la cosa più rivoluzionaria e deflagrante accaduta al mondo dei videogiochi.

QUAKE III ARENA: THE MOVIE

Non è un annunciato Hit della prossima stagione cinematografica, non è un megacolossal di Hollywood, non avrà Tim Burton per regista né Bruce Willis nel ruolo di Sarge.

Si chiama *Quake God* ed è il frutto dell'ingegno e della fatica di un gruppo di giovinastri nomati *Tritin Films*, i quali armati di pazienza e buona volontà hanno realizzato, anzi "girato", un vero e proprio film della durata di trenta minuti circa sfruttando l'engine di *Q3A*.

Non vi svelo la trama, ma vi assicuro che si tratta di un qualcosa di spassoso e divertente, che certo ha i suoi limiti, ma risulta ben fatto sotto ogni punto di vista. Se il download non vi spaventa (la versione completa "pesa" sui 70 mega) e l'idea vi stuzzica, non lasciatevelo sfuggire. Si tratta, tra l'altro, solo del primo progetto del gruppo, e due nuove "pellicole" stanno per essere rilasciate: si parla di una commedia brillante intitolata "CTF: Comedy in Armor" e di un film di fantascienza che risponde al nome "Divided Lands".

L'indirizzo a cui far capo è: http://machinima.com/tritin-films oppure potete tirar giù la pellicola dall'area files dell'italianissimo http://www.multiplayer.it.

MAJESTY

Volete redimervi da *Dungeon Keeper*? Siete stanchi di lanciare un'orda di non morti addosso ad ogni pacifico esploratore che vi passa sotto al naso? Beh, quello che vi ci vuole è *Majesty*, una bella dose di buonismo in versione cappa e spada.

INFO

Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Hasbro Interactive
Sviluppatore: Cyberlore Studios
Sito Web: www.hasbrointeractive.com
Data di uscita: Primo quarto 2000

Mirabilandia. Uno scorcio della grafica che ci aspetta in *Majesty*.

Vi ricordate dei Cyberlore, quelli di *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* e di *Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty*? Ecco, adesso quel promettente team di sviluppo si trova impegnato nella realizzazione di un progetto molto ambizioso che, sulla carta, dovrebbe fondere in modo eccellente il genere degli strategici in tempo reale con quello dei giochi di ruolo. Non è la prima volta che qualcuno si cimenta nella creazione di un potenziale suggello delle due tipologie di gioco sopra citate. Basta ricordare il mediocre *Iron & Blood* o la versione su computer di *Magic: The Gathering*, per accorgersi di quanto sia difficile proporre un gioco che riesca a unire due anime apparentemente tanto vicine, ma in realtà così incompatibili l'una con l'altra.
Così come in *Dungeon Keeper* dovevate creare la tomba per tutti gli eroi troppo curiosi, in *Majesty* dovrete mettere in piedi una civiltà potente ed evoluta, pacifica e prosperosa. La Disneyland degli eroi.
Non avremo a che fare con un unico mondo in evoluzione costante, a mo' di gestionale, ma *Majesty* sarà diviso in più livelli, che però non andranno affrontati in rigida sequenza. Inizialmente dovremo scegliere, su di un'apposita mappa isometrica, da che città iniziare la nostra scalata al potere. Ognuna di esse sarà caratterizzata da uno specifico livello di difficoltà (beginner, advanced o expert) e da delle precise condizioni di vittoria. All'inizio di ogni stage troveremo a nostra disposizione solamente un minuto palazzo, alcuni incupiti contadini e un funereo esattore delle tasse, che gironzolerà per la cittadella col fine di rimpinguare le nostre spoglie casse. Visto che la porzione che avremo sotto controllo in un primissimo momento risulterà essere assai limitata, ci troveremo ben presto a pensare a come ingrandire il nostro dominio. Inizieremo quindi a esplorare le terre limitrofe e presto ci imbatteremo in qualche sgradito incontro.
Ma come contrastare un'armata di uominiratto incattiviti? I nostri poveri bifolchi, così come l'esattore delle tasse, cadrebbero esanimi al primo buffetto. Sarà quindi il caso di farsi affiancare da degli eroi. Solo gente seria però. Così come in *Dungeon Keeper*, anche in *Majesty* dovremo erigere delle costruzioni per attrarre maghi, guerrieri, paladini e un altro vasto campionario di fauna da GdR. Una biblioteca ed ecco gli stregoni, un tempio ed ecco che arrivano i chierici. Nessun eroe sarà uguale all'altro.
Ognuno sarà caratterizzato da un proprio nome, da uno specifico livello di esperienza, da un numero massimo di hit point e da un suo personale equipaggiamento.
Ciascuno di essi, a seconda delle esperienze che farà, potrà specializzarsi in abilità particolari. Chi diventerà un asso nelle esplorazioni, chi un provetto tiratore d'arco, chi un navigato guaritore. I vari eroi non saranno controllabili dal giocatore ma, come le creature di *Dungeon Keeper*, svolgeranno una loro propria

Minotauri, scheletri e qualche assessore all'assalto del castello.

Presepe. Veduta.

http://www.oldgamesitalia.net/

Abbiamo appena costruito una copisteria. Inutile negarlo: la soddisfazione è tanta.

Il negozio di estintori sta andando a fuoco. Oddio, è un po' vecchia questa...

vita. Potranno andare al mercato a comprare abiti, dal fabbro a rifornirsi di armi o dall'alchimista a far incetta di pozioni. Si ubriacheranno nelle osterie e riprenderanno forze riposandosi in qualche locanda. Alcuni s'iscriveranno anche a una gilda. Toccherà a noi, naturalmente, allestire la città di negozi e servizi, e farne quindi il paradiso di ogni eroe sfaccendato. In compenso, ma sarebbe meglio dire dietro lauto compenso, potremo contare sugli eroi che avranno deciso di trasferirsi nella nostra città. Contratteremo con loro una paga, quindi potremo contare sui loro servigi. Per esempio, potremo spedire un ranger alla ricerca del covo di una qualche creatura a noi ostile. Una volta che il ranger lo avrà trovato tornerà a riferircelo e a riscuotere il suo premio in denaro. A questo punto potremo pagare un gruppo di guerrieri per andare a far fuori la creatura.

Uno dei punti di forza del gioco, che ne incrementa molto la potenziale durata, è l'implementazione di un generatore casuale di mappe. Noi dovremo solo decidere il livello di difficoltà, le condizioni di vittoria, il tipo di terreno, le strutture con le quali partire, poi il programma farà da se'. Era da *Dungeon Hack* che non si vedeva qualcosa del genere in un GdR. Naturalmente non mancherà neppure una modalità multiplayer (cooperativo o testa a testa) che, tra l'altro, si sposa alla perfezione con l'originale concept di gioco di *Majesty*.

Tecnicamente *Majesty* si presenta bene. Una grafica pulita e ben curata, nonché estremamente particolareggiata. Il motore bidimensionale è stato spremuto davvero al massimo, e tutto risulta particolarmente immersivo e suggestivo. Inutile negarlo: un motore 2D ben programmato e ben sfruttato riesce a far mangiare la polvere al più evoluto engine tridimensionale oggi realizzabile.

Basta vedere quanto sanno già di vecchio i primi giochi per PC a sfruttare le schede accellerate, e quanto giovani ed eterni sembrano tutti i giochi dei Bitmap Brothers, anche quelli la cui realizzazione si perde nella notte dei tempi.

In *Majesty* non eccezionali sono invece le caratterizzazioni dei personaggi. Non solo questi risultano un po' anonimi, ma appaiono pure penalizzati da delle animazioni assolutamente dimenticabili. I loro movimenti risultano ben poco fluidi, e a volte riportano alla menti quelli incredibilmente legnosi delle unità di *Dark Colony* e *Warwind*.

L'Intelligenza Artificaile del gioco risulta invece molto convincente e, viste le ambizioni di *Majesty*, possiamo immaginare che non sia stata una passeggiata creare un'IA che rendesse realistico, vario e flessibile il comportamento dei personaggi che formano il microcosmo di gioco. Ottima l'interfaccia, visto che, nonostante la gran quantità di elementi con i quali interagire, risulta semplice, funzionale e assolutamente user friendly, grazie anche a un comodo help associato a ogni diverso tasto. Insomma, la carne al fuoco è tanta, e la versione dimostrativa del gioco, che noi abbiamo avuto modo di provare, fa sicuramente ben sperare. Personalmente l'ho trovato molto più vario e coinvolgente di *Dungeon Keeper*: le missioni sono meno lineari, gli scenari più vari e ci sono sicuramente più cose da fare. Peccato per le animazioni dei personaggi, ma non si può avere tutto ne' dalla vita ne' dagli strategici in tempo reale. Comunque ne riparleremo più approfonditamente nei mesi a venire, visto che l'uscita del gioco dovrebbe essere praticamente imminente.

Alessandro Gori

Il Golem, quella piccola peste!

METAL FATIGUE

Per giocarlo non vi basteranno più due occhi...

INFO
Genere: Strategioco in tempo reale 3D
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Zono
Sito Web: www.metalfatigue.com
Data di uscita: Primavera 2000

Quello degli strategici in tempo reale è uno dei settori più affollati nell'industria videoludica tanto che, tutte le maggior software-house hanno proposto dei titoli di questo tipo con l'ambizione di offrire quel mix vincente di giocabilità e originalità, tipico dei videogiochi degli anni passati. La scelta è ampia, quindi, e per chi si avvicinasse per la prima volta a questo affascinante mondo potrebbe essere altrettanto ardua se non fosse che le differenze tra i vari giochi sono piuttosto limitate o superficiali, per cui potrebbe quasi applicarsi il detto "giocato uno, giocato tutti".
Consapevole di non poter immettere sul mercato un ennesimo clone, lo sviluppatore Zono ha cercato di produrre il suo RTS offrendo quell'aspetto che i videogiocatori d'oggi non hanno più trovato nelle ultime produzioni: l'originalità.
Metal Fatigue, infatti, è candidato a essere uno dei protagonisti della ventura stagione videoludica per una serie di innovazioni che ne declamano, l'assoluta genuinità di progetto. Ma procediamo con ordine...

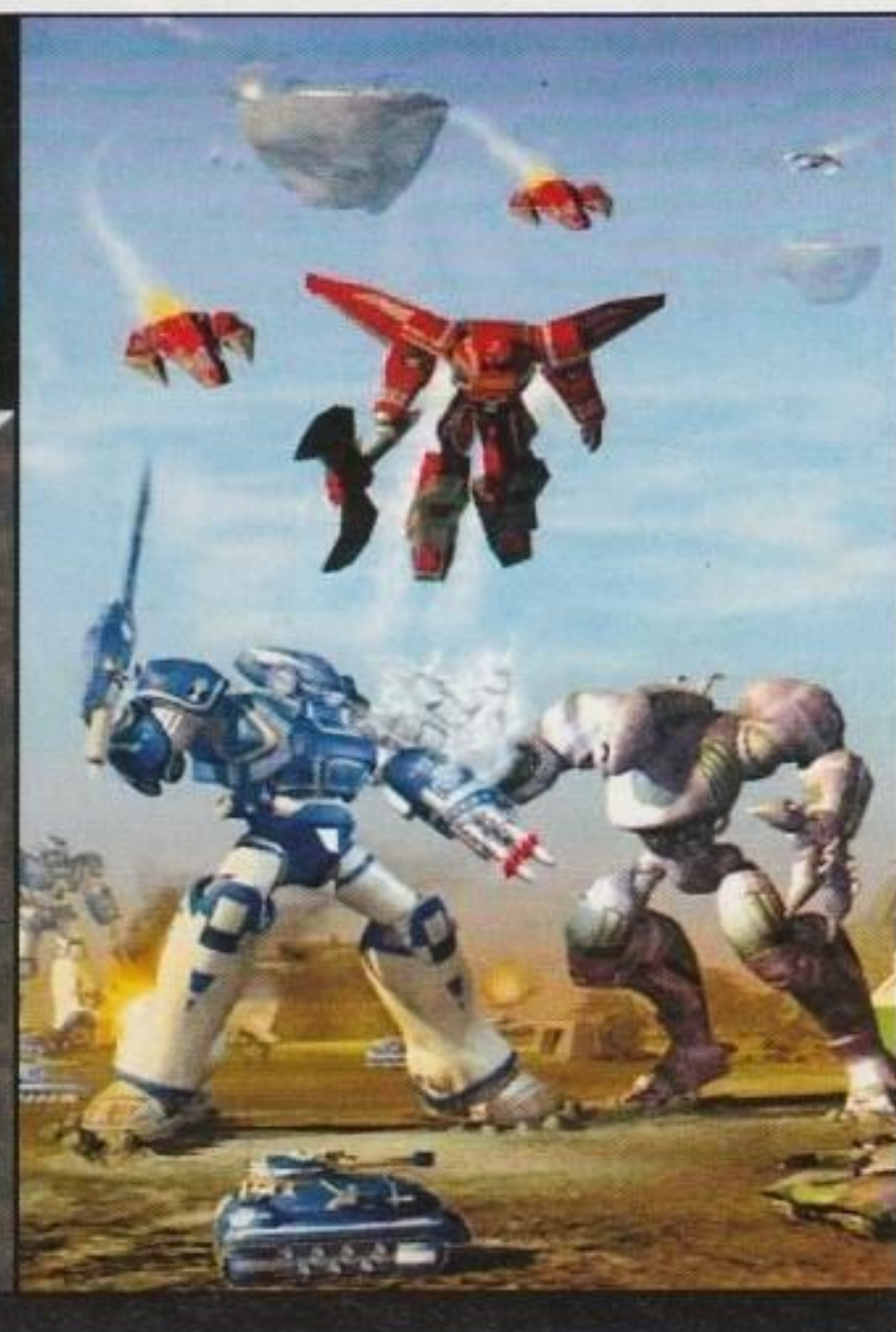
L'interfaccia grafica del gioco in tutto il suo splendore!

LA STORIA

A rendere accattivante l'esperienza di gioco contribuisce indubbiamente la storia che farà da sfondo alle vostre gesta. Durante il 23° secolo, con la scoperta di nuove tecnologie che hanno consentito all'uomo di viaggiare più velocemente della luce, ha avuto inizio la fase di esplorazione delle stelle, e in una delle tante missioni sono stati ritrovati resti di pianeti distrutti da una razza tecnologicamente superiore a quella umana: gli Hedoth. Consapevole dell'enorme minaccia che gli Hedoth avrebbero potuto rappresentare per la Terra, le MegaCorpoNazioni hanno intrapreso una frenetica opera di costruzione e aggiornamento dei propri arsenali bellici, sfruttando anche i resti delle armi da guerra ritrovate sui numerosi pianeti distrutti dalla razza aliena. Fin qui nulla di nuovo, ma... una volta scoperta la collocazione del pianeta madre Hedoth, le tre più potenti MegaCorpoNazioni hanno dispiegato le rispettive flotte, in previsione di quella che sarebbe stata la battaglia definitiva per la salvaguardia del genere umano. La battaglia però, non avrà mai luogo in quanto il pianeta è quasi del tutto disabitato, salvo qualche droide rimasto a vigilare sulle installazioni tecnologiche e sulle armi di quella che un tempo era la razza Hedoth e che ora, invece, fanno gola alle tre MCN. Su questo scenario si dipanano le storie dei fratelli Angelus, Diego, Jonus e Stefan, che originariamente lavoravano per la stessa CorpoNazione (la Rimtech) in missioni di esplorazione intergalattiche, fino a quando una operazione di ricognizione del pianeta madre Hedoth non separerà i loro

Tre ComBot in tutto il loro splendore.

Mettiamoci sotto e riscriviamo la storia va...

http://www.oldgamesitalia.net/

destini. Con il ritrovamento di un'arma e nella successiva colluttazione partì accidentalmente un colpo che ferì Stefan: sul momento fu considerato morto, e ciò costrinse alla fuga gli altri due fratelli: Jonus, portando con se l'arma, disertò dalla Rimtech a favore della Neuropa e Diego fece ritorno all'originaria CorpoNazione.
In seguito Stefan venne tratto in salvo dalla malvagia CorpoNazione Mil-Agro, alla quale fu costretto a obbedire. Dopo l'introduzione filmata, che descriverà tali avvenimenti, avrà inizio il gioco, con i tre fratelli che costituiranno le tre campagne disponibili nella modalità "singolo giocatore", anche se ciò non esclude che nel corso delle varie missioni vi ritroverete ad affrontarli.

Le risorse di lava saranno fondamentali per il successo della vostra missione.

IL GIOCO

Nel menu principale troneggiano le scelte dei tipici giochi di strategia: Nuova Campagna, Skirmish, Multiplayer, oltre alle voci relative al caricamento di un precedente salvataggio e d'impostazione del sistema, ma già dal primo briefing si nota che la musica è ben altra.
Va premesso che il master pervenutoci non consentiva di provare entrambe le campagne, e, quindi, di verificare la differente caratterizzazione dei tre fratelli nello stile gioco, in quanto ognuna delle tre CorpoNazioni ha i suoi pregi, ma anche i suoi punti deboli.
La principale innovazione che *Metal Fatigue* propone è la struttura di gioco a tre livelli, per cui dovrete considerare ogni missione su tre differenti "teatri di scontro": nelle zone sotterranee, in superficie e nel cielo. La maggior parte del tempo sarà dedicato al livello in superficie, ove svilupperete la vostra base e il vostro esercito, ma il livello sotterraneo e quello "aereo" costituiranno, per voi e per il nemico, un ulteriore elemento strategico per raggiungere la vittoria: pensate ad attacchi condotti costruendo tunnel sotterranei fino al cuore della base nemica oppure a scontri aerei tra ComBot e all'impiego di quest'ultimi per un supporto aggiuntivo alle vostre azioni.
Tutto ciò si rivela geniale, indubbiamente, e per di più perfettamente integrato nel gioco, per cui dopo le prime partite

Le missioni saranno di varia tipologia, e con scenari di varia natura.

CONSIDERAZIONI SULL'HARDWARE

In *Metal Fatigue* l'aspetto grafico è stato curato fin nei minimi dettagli. Sebbene le strutture degli edifici non presentino un'eccessiva caratterizzazione, le animazioni delle unità rappresentano quanto di meglio disponibile sul mercato, e l'engine grafico proprietario offre un livello di dettaglio ambientale senza paragoni.
L'intera area di gioco è completamente zoomabile e ruotabile ed è altresì possibile inclinare o rialzare l'angolazione della visuale di gioco! Inoltre la grafica a 32 bit di colore, le esplosioni, gli effetti di illuminazione dinamica, le ombre che le vostre unità realisticamente proietteranno sul terreno sono rese in modo molto convincente con le librerie grafiche supportate: DirectX, OpenGL e Glide. Le migliori prestazioni visive sono state ottenute, in ordine, con Glide, DirectX e OpenGL, in quanto usando le Glide il campo di gioco appariva più luminoso e "vivo".
La configurazione consigliata della Zono consta di un Pentium 200 MHz con 32 MB di RAM e un acceleratore grafico 3D, ma in questo modo dovrete rinunciare a gran parte delle "chicche" grafiche del gioco, per cui è consigliabile avere come minimo un Pentium II a 350 MHz e un acceleratore 3D di ultima generazione (magari se avete anche un ottimo monitor potrete provare a giocarci all'incredibile risoluzione di 1600x1200).
Un'ultima considerazione: sarebbe stato interessante implementare anche il supporto per il DualHead delle schede Matrox, con cui ne avrebbe sicuramente guadagnato la gestione dei livelli di gioco, un'opzione attualmente non disponibile.

CORPONAZIONI

Giocando come singolo giocatore potrete accedere alla "modalità campagna", disponibile per ognuna delle tre CorpoNazioni: RimTech, Mil-Agro e Neuropa limited.
Esaminiamo brevemente le caratteristiche distintive:

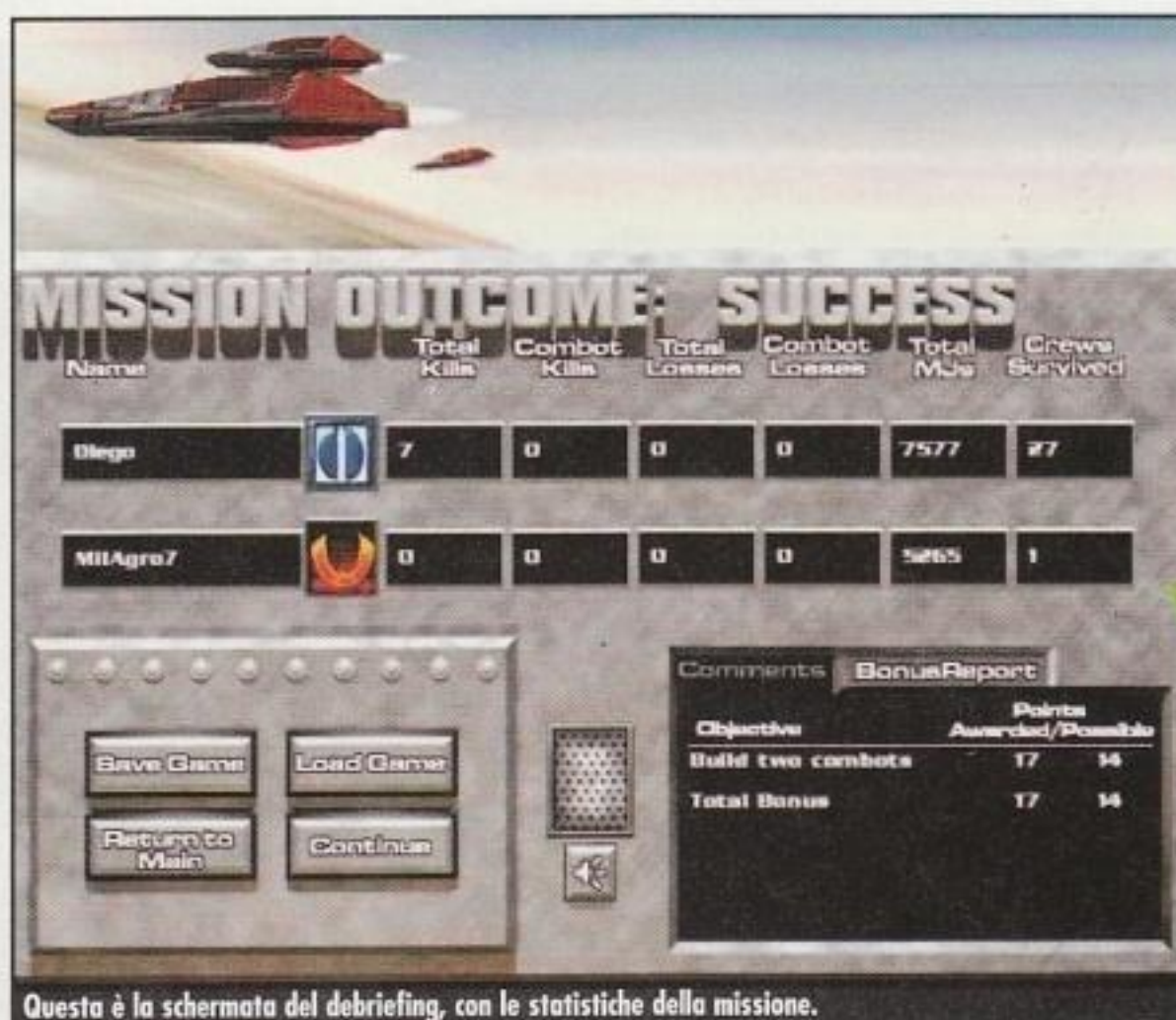
RIMTECH

Si tratta della fazione di "compromesso". Ha prestazioni medie sia nei combattimenti corpo a corpo sia in quelli a lunga distanza, per cui è caldamente consigliata nelle prime partite di gioco.

MIL-AGRO

La CorpoNazione più aggressiva, con eccellenti prestazioni nei combattimenti corpo a corpo e con buone abilità di riparazione, ma risulta essere penalizzata dai deboli scudi dei suoi robot e negli scontri aerei.

NEUROPA LTD

Misteriosa e brillante, indubbiamente la CorpoNazione più affascinante e al contempo più difficile da controllare. Le sue unità offrono una miscela esplosiva di doti stealth e velocità, rendendola ineguagliabile per tecnologie di ricognizione. Punti deboli? L'esigua "forza-lavoro" (mainpower) e la difesa della base.

Questa è la schermata del debriefing, con le statistiche della missione.

Le ombre dinamiche fanno davvero la loro bella figura, però!

Ci troviamo nel livello sotterraneo… facciamo una sorpresa alla base nemica?

diventerà quasi naturale "sbirciare" e pensare agli altri livelli. Lo scenario di gioco è interamente tridimensionale e in alta risoluzione, grazie al motore grafico proprietario che, sfruttando le più moderne schede acceleratici 3D, offre un'esperienza di gioco senza precedenti (per i dettagli tecnici vi rimando all'apposito box). Anche le animazioni delle unità sono state curate nei minimi dettagli, soprattutto quelle dei ComBot, le unità robot giganti da voi stessi assemblate, che hanno movimenti fluidi e molto convincenti. Si avete capito bene: assemblate! Finalmente potrete essere voi stessi a personalizzare le unità di gioco scegliendo quali elementi installare in ogni ComBot decretandone le caratteristiche, in generale, tra velocità, resistenza/potenza o un mix tra le due. I risultati migliori, quindi, si avranno nel trovare il giusto punto d'incontro tra le caratteristiche della CorpoNazione scelta e quelle dei ComBot da voi stessi costruiti con le risorse economiche ed energetiche ricavate dalle fosse di lava. Il sottosuolo, infatti, presenterà delle fosse di lava che dovrete raccogliere e utilizzare per ricavare le risorse necessarie allo sviluppo della base e alla produzione delle unità, il che richiederà personale addestrato per tali operazioni e per l'utilizzo dei veicoli addetti.

La rappresentazione delle strutture non è troppo particolareggiata, a volte forse scarna ed essenziale se paragonata con costruzioni presenti in altri titoli concorrenti, ma il tempo di edificazione è ben proporzionato ai ritmi di gioco e la sensazione di smarrimento o di caoticità dovuta alla densa concentrazione di strutture nella base non si avverte neppure nei momenti di maggior sviluppo.

Nonostante le prime partite possano essere piuttosto sconfortanti considerata la mancanza di una sezione tutorial, soprattutto per chi di strategici, è a digiuno, il livello di difficoltà è già, in questa versione in sviluppo, perfettamente calibrato e l'intelligenza artificiale delle unità è superiore

I ComBot lotteranno fino all'ultimo bullone per difendervi!

a quanto visto in altri prodotti concorrenti. Se per la grafica il gioco ricorda molto *Total Annihilation* e per il pannello di controllo delle unità *Dark Reign*, l'esperienza è totalmente nuova, riprendendo e sviluppando quanto di meglio è stato finora realizzato. Non vi troverete mai a imprecare contro un manipolo di unità che, nonostante i vostri ordini, si sono gettate nel bel mezzo di un combattimento, e non dovrete preoccuparvi, sempre entro certi limiti s'intende, se il nemico dovesse attaccarle, poiché quest'ultime risponderanno al fuoco cercando la vittoria. L'IA del nemico non è ancora ben affinata, poiché spesso le azioni sembrano condotte più sfidando la sorte che non valutando effettivamente i punti deboli delle difese del giocatore e oltretutto gli attacchi non vengono mai condotti contemporaneamente su più fronti quando effettivamente sarebbe possibile. Sicuramente questo aspetto verrà ritoccato per la versione finale del gioco.

Altra novità per *Metal Fatigue* è la "prebuild phase", con la quale Zono ha aggiunto un ulteriore elemento strategico per le fasi iniziale di gioco, in quanto vi ritroverete con un manipolo di unità base e un limitato numero di risorse, che dovrete sfruttare al meglio onde evitare di ritrovarvi, nei momenti più critici, senza energia (leggete tra le righe l'importanza degli HoverTruck).

Un'immagine catturata ad altissima risoluzione!

Le unità standard che potrete costruire non sono molte, e ciò per volontà stessa dei game designer che hanno cercato di focalizzare i combattimenti soprattutto sui CombBot, sulle molteplici personalizzazioni che potrete applicarvi e sulla spettacolarità dei loro scontri. Le animazioni, infatti, sono state curante in modo maniacale, e per ogni duello i vostri ComBot potranno scegliere, a seconda dei componenti installati, un campionario di movimenti ed azioni molto vasto. Una nota negativa si potrebbe addurre alla decisione di non lasciare i resti delle unità sconfitte sul terreno come pure delle installazioni distrutte, ma anche per quest'ultimi potrebbe trattarsi di elementi che verranno successivamente introdotti.

In *Metal Fatigue* è possibile giocare anche in multiplayer, sfidando opponenti umani tramite rete locale (LAN) o con Internet (TCP/IP) e ben presto verrà reso disponibile anche il supporto su Mplayer, uno dei più grandi fornitori di servizi per il gaming online.

Metal Fatigue è sicuramente pronto per soddisfare tutti i videogiocatori più incalliti che sono alla ricerca di qualcosa di nuovo e originale, per gli altri l'approccio dei tre livelli potrebbe essere un ulteriore elemento di difficoltà e distogliere l'attenzione sulle strategie da adottare, ma comunque sia è un'ottima scelta che fornisce varietà e profondità al gioco. Sarà una "killer application" degli strategici in tempo reale? La risposta di getto potrebbe essere un limpido 'si', ma conviene lasciare il giudizio definitivo alla recensione che non tarderà a venire.

Anche a 16bit l'engine grafico svolge egregiamente il suo lavoro (particolare del "livello aereo").

Fabrizio Degni

EVOLVA

Evolva è quasi pronto e le teorie di Darwin sono ormai confutate...

INFO

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Virgin/Interplay
Sviluppatore: Computer Artworks
Distributore: Halifax
Uscita prevista: Primavera 2000

Le esplosioni sono altamente spettacolari.

Sangue, sanngue e ancora sangue!

Ci sono storie dal lieto fine, storie dalla nefasta fine e storie che, invece, non hanno fine. La lunga e intricata storia delle schede video è una di queste e l'inarrestabile, serrato ritmo che scandisce l'uscita dei nuovi prodotti delle varie hardware house ne è lampante esempio. Tante novità, qualche innovazione, nessuna rivoluzione: il quadro del mercato delle schede video coincide quasi sempre con queste tre affermazioni. Quasi sempre... tra i tanti prodotti lanciati, accade di rado che alcuni di essi si distinguano per la loro originalità, per la carica innovativa di cui sono intrisi, consentendo loro di annerire a suon di rivoluzioni le bianche pagine che narrano "la lunga e intricata storia delle schede video". L'anno che abbiamo da poco lasciato ci ha regalato una di queste rare rivoluzioni: la nascita della GPU, invitante acronimo di *Graphic Processor Unit*. Nvidia, madre dell'idea sopra descritta, promette un dettaglio grafico elevatissimo e le specifiche tecniche confermerebbero.
Ma, sino ad ora, nessun gioco era mai stato appositamente disegnato per esibire le straordinarie potenzialità della nuova tecnologia. Sino ad ora, appunto, perché a celebrare l'evoluzione che vede la GPU protagonista è *Evolva*, titolo sviluppato da Computer Artworks, distribuito da Virgin e fermamente intenzionato a saggiare le notevoli possibilità del chip Nvidia. Giustificabile pertanto il timore di un titolo spento, povero, nato unicamente per mostrare al diffidente pubblico quali effettivamente siano le virtù della rivoluzionaria GPU. Giustificabile e, nostro malgrado, in parte (in minima parte) prossimo alla realtà, poiché, come vedremo, *Evolva* poco di nuovo ha da offrire se non l'aspetto dell'evoluzione dei guerrieri e qualche effetto grafico d'eccezione.

DARWIN SI SBAGLIAVA

A ospitare il titolo Computer Artworks è un poco auspicabile futuro, minacciato dalla presenza di creature rese temibili e fameliche da atroci mutazioni genetiche. Per far fronte all'incombente pericolo, vennero applicati su quella che sarebbe poi diventata la specie dei GenoHunter avanzati studi in campo biotecnologico, tesi a concedere agli individui di questa specie la possibilità di evolversi senza dover rispettare i rilassati ritmi dell'evoluzione naturale. Gli studi trovarono conferma nei fatti e una nuova stirpe di indefessi guerrieri vide la luce: quella dei GenoHunter.
Nel ruolo di un tenace comandante, sarete chiamati a dirigere quattro di questi GenoHunter all'interno di missioni a sfondo eco-bio-tecnologico, differenziate per quanto concerne gli obiettivi secondari, ma mirate al raggiungimento di un unico, importantissimo scopo: l'eliminazione delle creature di cui sopra. I soldati che militeranno al vostro servizo inizieranno deboli e privi di qualunque abilità offensiva, eccezion fatta per le chele conferite loro da Madre Natura (ehm...) sin dalla nascita.
Ma la possibilità di modificare il proprio DNA consentirà loro di evolversi, acquisendo abilità sempre più utili e letali. A pagare le spese delle "modifiche" saranno naturalmente le creature, più o meno ostili, che popolano i pianeti verso i quali la squadra si dirigerà. Parte fondamentale dell'evoluzione dei GenoHunter è, infatti, il massacro, attività che, introdotta dal

Queste creature hanno un aspetto davvero ributtante!

Ce la farà il nostro eroe a salvarsi dalle grinfie dei due aracnidi? Non credo proprio...

Diamo sfogo ai nostri istinti incendiari con il lanciafiamme incorporato.

cruento e sanguinario combattimento, culmina con l'assorbimento del materiale genetico delle vittime. Un encomiabile tentativo, insomma, di giustificare la violenza che pervade senza freni la produzione Computer Artworks. Violenza che, comunque, pur velata nei primi scontri a mani nude, giunge alla sua massima espressione con l'arrivo, nel corso del gioco, di cannoni e lanciafiamme. Come le abilità anche le innate qualità (resistenza, velocità, intelligenza...) dei guerrieri saranno soggette a cambiamenti, che avverranno sempre in seguito alla disciplina che più si confà ai GenoHunter: il combattimento.
E purtroppo il sistema che gestisce questo fondamentale aspetto del gioco non è in alcun modo portavoce di un nuovo modo di intenderli, come affermato nelle prime fasi di sviluppo dai produttori, anzi. La sensazione di "già visto" è forte e ad acuirla ulteriormente è la visuale in terza persona che caratterizza *Evolva*. Ne risentono, purtroppo, frenesia e tecnica, entrambi fattori che, nei combattimenti, sarebbe assolutamente riduttivo definire importanti.
La versione beta da noi visionata non ci consente di esprimere un accurato giudizio sulla varietà delle missioni, ma solo un'impressione. E, purtroppo, non del tutto positiva. Troppo poco, infatti, pare contribuire all'arduo compito di distinguere *Evolva* dall'informe massa di sparatutto 3D che affolla con prepotenza il mercato PC. Il mission briefing e i full motion video non mancano, ma le missioni, da quanto abbiamo potuto osservare, si riducono unicamente all'eliminazione dei nemici con conseguente evoluzione della squadra di combattenti. Ciò nonostante, il titolo Computer Artworks riesce a catalizzare l'attenzione del giocatore, spinto più dal desiderio di scoprire quali siano i limiti della mutazione, che dalla volontà di affrontare missioni nuove solamente per mappa e set di texture utilizzati. Inizialmente nascosta dall'apparente (e tutto sommato effettiva) semplicità del gameplay, *Evolva* mostra in seguito una componente strategica piuttosto accentuata. I fasti di *Commandos* sono ben lungi dalla produzione Computer Artworks, ma solo per scelta: il team di sviluppo ha preferito tralasciare l'aspetto tattico in onore del fattore "evolutivo".
Benché le prime sedute di gioco inganni-no, in *Evolva* il compito di uccidere le creature ostili e di mutare il proprio DNA sino a divenire vere e proprie macchine da guerra è accompagnato da un certo grado di strategia. La coordinazione dei GenoHunter è un'impresa relativamente ardua e che richiede una perfetta, approfondita conoscenza dei componenti del team; i quattro membri e le loro virtù uniche e inconfondibili, infatti, saranno più o meno utili a seconda della situazione di gioco. Ma non solo: *Evolva* concede allo stratega che guida il gruppo di guerrieri biogenetici la possibilità di controllare più GenoHunter contemporaneamente, possibilità che permette di organizzare complesse tattiche di battaglia. Attacchi di gruppo, accerchiamenti e ritirate strategiche: questa è la guerra genetica, questo è *Evolva*. Per controllare costantemente la posizione dei GenoHunter, sono presenti quattro display, che li riprendono costantemente con una telecamera perennemente fissata dietro la loro schiena. Un aspetto particolarmente attuale di *Evolva* è l'elevato grado d'interazione con gli ambienti. Spie dell'attenzione riposta dal team di programmatori in questo par-

Neanche Bruce Willis e la sua gialla canottiera farebbero di meglio.

UN CROGIUOLO VIDEOLUDICO

Prendete un GdR, unitelo a uno sparatutto 3D e aggiungeteci un pizzico di strategico in tempo reale: avrete così una vaga idea di quanto vi attende in *Evolva*. GdR perché l'evoluzione dei guerrieri, le innumerevoli mutazioni cui saranno soggetti molto hanno da spartire con il genere dei giochi di ruolo; sparatutto perché la struttura di gioco, le sue peculiarità, le evoluzioni stesse dei personaggi mirate al miglioramento del proprio potenziale offensivo sono parte integrante della tipica ricetta degli shoot'em up; infine strategico in tempo reale perché la gestione dei quattro membri della squadra richiede una certa dose di ponderazione.

La definizione della grafica è incredibile!

http://www.oldgamesitalia.net/

Una scena che sembra tratta da Starship Troopers.

Il rosso del sangue si abbina perfettamente al verde della piante, non trovate?

ticolare spesso trascurato sono, tra le altre, la possibilità di bruciare superfici infiammabili, di spostare e distruggere pietre e di sciogliere il ghiaccio. Ma la versione definitiva, molto probabilmente, ci regalerà ben altro. Anche l'intelligenza artificiale si attesa a livelli elevati, forte delle realistiche reazioni dei nemici che si ammassano se notano un avversario in difficoltà, si accorgono dei rumori e via dicendo.

Resta però il timore di una longevità piuttosto bassa, penalizzata dalla monotonia che, in fondo, caratterizza la versione da noi visionata in cui elemento costante è l'incessante sparatoria che, divertente in principio, perde ben presto parte del mordente. Computer Artworks, tuttavia, promette il contrario e annuncia un'interessante modalità multiplayer, in cui i giocatori potranno confrontare i propri GenoHunter verificando quali effettivamente si siano evoluti più efficaciemente. E se di primo acchito l'idea di fondo potrebbe destare qualche perplessità, per convincersi delle qualità di questa modalità basta pensare all'incredibile variabilità dei soldati, garantita dagli oltre due miloni di possibilità di ricombinazione biogenetica.

LA BELLEZZA E' TUTTO

E' del tutto plausibile attendersi da *Evolva*, simbolo del nuovo modo di concepire la grafica nei videogiochi, un aspetto esteriore d'eccezione, ricco, addirittura abbondante di tocchi di classe. In questo senso *Evolva* non delude, pur lasciando spazio a qualche lecita perplessità: è effettivamente rivoluzionaria la cosmesi che lo avvolge? Il sangue che schizza dai corpi sembra dirci di sì e così anche esplosioni e corsi d'acqua. Tre esempi di una straordinaria realizzazione tecnica, tre esempi che, tuttavia, si contrappongono all'uso ancora incerto del tanto decantato Cubic Environment Mapping, alle animazioni non perfettamente fluide e via dicendo. Insomma, tecnicamente ottimo, ma non rivoluzionario. Un simile splendore ha però i suoi limiti che, in questo caso, non possono che corrispondere con l'esigenza di una scheda acceleratrice della seconda generazione, pretesa comunque assolutamente motivata.

CONCLUSIONI

Se nessuno nutre dubbio alcuno a proposito della creazione Nvidia, alquante incertezze circondano invece la produzione Computer Artworks che, divertente all'inizio, perde gran parte della sua carica attrattiva nel corso del gioco a causa di una certa monotonia.

Guidare i propri soldati e seguirli nella loro evoluzione è affascinante, emozionante, ma non sufficiente a mantenere desto l'interesse per un titolo che, purtroppo, deve sbandierare la sua ottima, ma certo non rivoluzionaria, realizzazione tecnica per colpire un pubblico abituato ad *Half-Life*, *Quake III* o *Unreal Tournament*. Ma gli sviluppatori smentiscono: la longevità sarà garantita dalla varietà delle missioni, così come da quella, addirittura incredibile, delle creature che si evolveranno virtualmente nel vostro computer.

Attendiamo, perfettamente consci del fatto che solo di fronte al gioco finito, potremo valutare se saranno confermate le promesse degli sviluppatori o le nostre impressioni sulle luci e ombre che paiono avvolgere questo titolo.

Riccardo Perotti

Nuovi semi per la vita del pianeta.

EHI, TU MI ASSOMIGLI!

Sin dal primo istante di gioco le similitudini con altre produzioni videoludiche si rivelano lampanti. Innanzitutto la visuale, che pare carpita senza alcun pudore dal discreto *MDK* della Shiny. E poi l'idea di base, simile a quella che condiva con la sua originalità *Gene Wars*, sviluppato nel 1996 da Bullfrog. Si trattava di uno strategico alla *Command & Conquer*, in cui squadre di scienziati si affrontavano confrontando le tecnologie biogenetiche. Il risultato era un gioco simpatico, ma purtroppo eccessivamente monotono.

Qualcuno soffre di aracnofobia?

http://www.oldgamesitalia.net/

Giochi di Ruolo

UN FUTURO CARICO DI ATTESA

Da quando oltre due anni fa è uscito *Fallout* si parla di rinascita del genere. Nell'ultimo anno abbiamo visto dei buoni prodotti anche se nessuno ha spinto la struttura di gioco oltre quella *Fallout*.

Come sarà il 2000? Certamente più ricco di titoli del 1999, e speriamo che almeno qualcuno riesca nell'impresa di portare avanti un genere che sta sì vivendo una nuova età dell'oro, ma stenta a decollare rimanendo troppo spesso arenato su canoni vecchi, che non consentono di vivere esperienze di gioco veramente nuove.

Avere una storia valida e ben costruita in questo genere è già una vittoria, ma ci aspettiamo soprattutto nuove strutture di gioco più flessibili per creare mondi più verosimili e storie meno lineari.

Puntano sull'azione immediata e la facilità di gioco per tutti titoli come *Nox* o *Diablo 2*, decisamente orientati all'azione e con storie ben poco sviluppate: garantiranno comunque un sano divertimento per chi non vuole passare il tempo a leggere dialoghi e a risolvere intricate situazioni.

Passando a GdR veri e propri, difficilmente avremo rivoluzioni in titoli come *Baldur's Gate 2*, che avrà sì un motore nuovo, ma che probabilmente sarà solo un'evoluzione del classico Infinity Engine.

Molta speranza è riposta in *Arcanum*, nuovo gioco di Tim Cain e di molti altri ex Black Isle, i creatori di *Fallout*: ambientazione originale per un titolo in cui tutti confidano molto grazie all'ottima reputazione degli autori.

D'altro canto quest'anno sarà senza dubbio segnato da *Vampire The Masquerade - Redemption* e *Neverwinter Nights*, i primi due giochi che permetteranno a un giocatore di prendere il controllo del mondo virtuale come Master del gioco, nonché di creare nuove ambientazioni. Possibilità di gioco infinite e divertimento di gruppo sono le promesse di questi titoli, speriamo solo che siano ben realizzati e che consentano al Master di gestire al meglio situazioni di vario genere: da lunghi combattimenti nei dungeon fino ad avventure più complesse e di ampio respiro.

Infine restano i mondi online, altra cosa rispetto ai titoli precedenti: già tre sono disponibili, e la nuova versione del capostipite, *Ultima Online 2*, arriverà verso fine anno. I mondi online esistenti hanno difetti a volte macroscopici e possono solo a fatica essere considerati buoni. Riponiamo molta fiducia sui giochi multiplayer con il Master, in quanto sembrano essere quelli che meglio coniugano libertà d'azione con storie avvincenti, ma speriamo di avere sempre la possibilità di giocare delle sane avventure da soli: vivere delle storie è quello che più ci piace, vero?

http://www.oldgamesitalia.net/

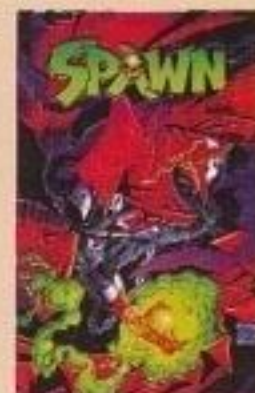
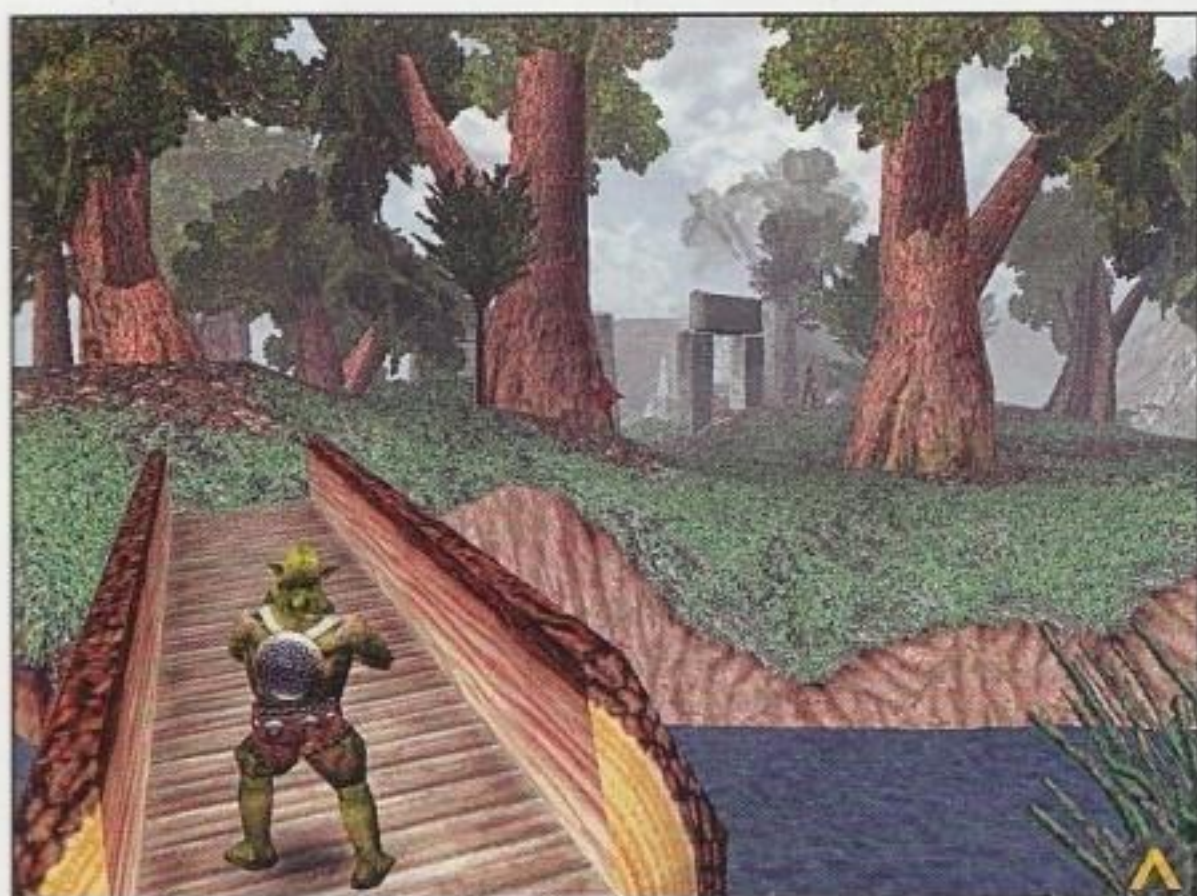
ULTIMA ONLINE 2

Ultima Online è una realtà in continuo divenire: se aspettavate nuove espansioni sarete accontentati dall'uscita di _Renaissance_, se volevate un vero e proprio nuovo gioco avrete di che godere con _Ultima Online 2_...

INFO
Genere: GdR Online
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Origin
Sito Web: www.uo2.com
Data di uscita: 2000 inoltrato

U*ltima Online* ha fatto la sua apparizione ormai da oltre due anni e, dopo una fase iniziale piena di problemi, dovuti principalmente alla complessità del gioco che esigeva un testing "in diretta" con i giocatori, si è rivelato essere uno dei giochi più coinvolgenti di sempre. Grazie all'incredibile possibilità di giocare per la prima volta online a un GdR con giocatori di tutto il mondo, *Ultima Online* è riuscito ad appagare tutte le sue ambiziosissime pretese. La creazione e lo sviluppo di un alter ego (che finezza citarsi addosso così...) online che potesse fare di tutto, interagendo con altri giocatori di tutto il mondo, scegliendo non solo il proprio mestiere o vacazione, ma anche la propria condotta morale, si è rivelata una scelta vincente. Ciò che rende fantastico questo titolo è proprio la componente umana che, con la sua fantasia e la sua imprevedibilità, rende *Ultima Online* un'esperienza unica e interessante persino a livello sociologico. Naturalmente le nuove tecnologie permettono di rendere più coinvolgenti i nuovi giochi soprattutto da un punto di vista visivo ma anche strutturale. *Ultima Online 2* è in lavorazione segretamente da oltre un anno (settembre 98 per la precisione) e, vista la frenesia del momento, sarà interamente tridimensionale. Quelli di voi che sono svenuti alla notizia, pensando magari a un riciclo del motore di *Ultima Ascension* in grado di "sopprimere" anche i PC più dotati, possono tirare un sospiro di sollievo in quanto il motore grafico sarà completamente diverso e creato apposta per l'occasione. La grafica si avvarrà di animazioni scheletali e dell'ormai noto motion capture e si preannuncia all'avanguardia anche se non è ancora disponibile alcuna immagine (le foto dell'articolo sono tutte di *Ultima Online* o di *Ultima Ascension*). Saranno introdotti persino dei "gesti" e ci si potrà salutare in maniere diverse (già vi vedo tutti con il dito medio spianato...). Inoltre Todd McFarlane (vedi box) sta partecipando al progetto, disegnando alcuni dei mostri del gioco, che godranno tutti di nuove routine d'intelligenza artificiale.
Il gioco sarà completamente nuovo, e se da un certo punto di vista questa è un'ottima notizia, dall'altro impedirà ai più pigri tra voi di riciclare i loro vecchi personaggi o le loro proprietà, beni immobili compresi.
I giocatori potranno questa volta creare il loro personaggio a scelta tra tre razze diverse e sarà anche introdotto un nuovo sistema di gestione delle skill. Se, infatti, prima le skill aumentavano in maniera diretta secondo il loro uso, questa volta

THE AMAZING BRITANNIA

Todd McFarlane partecipa a _Ultima Online 2_ come designer e alcune delle creature che potrete incontrare usciranno direttamente dalla sua mente. Queste sue ideazioni grafiche vedranno poi la luce anche sotto forma di Action Figures, che tanto vanno in America.
I più ignoranti tra voi sappiano che Todd McFarlane nasce come disegnatore Marvel. Dalle sue innovazioni grafiche per l'Uomo Ragno (gli dedicarono una collana apposita per la sua diversità) è passato alla creazione di un personaggio ormai famosissimo come Spawn, che già nel suo primo anno di vita si fregiò delle prestigiosissime firme di sceneggiatori del calibro di Neil Gaiman e Frank Miller. Suoi anche il video dei Pearl Jam "Do The Evolution" e la copertina del disco dei Korn, "Follow The Leader". E anche questo mese PCZETA fa cortura....

***Ultima Ascension*: in *UO2* potremo ritirarci in una capanna simile magari a fare solo il pescatore? Noi lo speriamo, le avventure le lasciamo agli altri, ciò che vogliamo è un tetto sulla testa e qualcosa nello stomaco.**

Ultima Ascension: sarà sicuramente molto più facile perdersi in un bosco tridimensionale e i PK potrebbero nascondersi dietro ad ogni albero per tenderci un agguato.

sarà possibile intervenirvi in maniera più mirata secondo le proprie scelte. Non esisteranno classi predeterminate ma sarà il giocatore, secondo le sue abilità, ad avvicinarsi maggiormente a una certa classe piuttosto che a un'altra. Un giocatore potrà quindi creare un mago guerriero, ma quest'ultimo non sarà mai forte in combattimento quanto un guerriero puro, né abile nelle arti magiche quanto un mago vero e proprio. Inoltre le vostre skill saranno anche influenzate dal vostro comportamento morale e non solo da quello pratico e il tutto si legherà anche alle famose virtù, un classico di tutta la serie *Ultima*.
Il mondo, interamente tridimensionale, non sarà suddiviso in zone, nonostante la difficoltà nel dover gestire un intero mondo. Così come in *Ultima Online*, anche qui le uniche zone a essere "separate" saranno unicamente i dungeon.

Controversa novità sarà quella rappresentata dalle zone dove non sarà possibile scontrarsi tra giocatori. Questa decisione è stata presa a seguito delle lamentele di molti giocatori riguardo il fenomeno dei "Player Killer" che uccidevano e depredavano i giocatori più deboli. Naturalmente questa novità riguarderà solo alcune zone specifiche, permettendo così magari ai più timorosi di affrontare solo mostri gestiti dal server e fornendo invece a tutti gli altri la possibilità di mazzolarsi allegramente.
Il gioco sarà poi molto configurabile dagli stessi giocatori, grazie anche ai programmi creati da terze parti o dagli appassionati che permetteranno magari di realizzare nuovi oggetti, scripts ecc.
Appena avremo nuove notizie non mancheremo di riferirvele.

Ugo Laviano

Ultima Ascension: il motore grafico di *Ultima Online 2* dovrà per forza essere più clemente di questo, altrimenti chi non possiede una linea DSL sarà tagliato fuori. Ciò non significa che sarà più brutto, ma sicuramente andrà programmato meglio...

IL RINASCIMENTO DI ULTIMA ONLINE

La nascita di *Ultima Online 2* non significa assolutamente che il gioco originale non verrà più supportato, visto che dopo due anni di continui successi, nonostante i problemi iniziali, continua a essere giocato ovunque nel mondo con grande successo. Bisogna anzi dire che il team della Origin ha continuato sempre a migliorare e a perfezionare il proprio capolavoro, aggiungendo nuove funzioni e caratteristiche al gioco, non limitandosi al solito lavoro di patch per eliminare i bug, ma accontentando anche le richieste e i suggerimenti dei giocatori. Dopo la prima versione espansa, *Ultima Online: Second Age*, è in dirittura d'arrivo *Ultima Online: Renaissance*, una nuova espansione che verrà commercializzata assieme al gioco originale in una nuova confezione ma che sarà scaricabile gratuitamente, bolletta a parte, da tutti i vecchi utenti registrati. Questa release offrirà agli avventurieri di tutto il mondo le seguenti novità:

Ultima On Line Renaissance: Vi avevo detto di non nutrirlo con il chili adesso dovrete contenere i suoi scottanti problemi di meteorismo.

Ultima On Line Renaissance: se la vostra skill di addomesticatore è abbastanza alta, potete persino avere dalla vostra un drago dal nome Fido.

Ultima Online Renaissance: un demone e un gruppo di scheletri assetati di sangue. Siete sicuri che non era meglio accettare la proposta di Mastro Gastro di aprire in società l'osteria Al Rutto D'Oro?

- Espansioni territoriali: nuove lande saranno aggiunte a quelle già esistenti, in modo da allargare e diversificare il mondo di Britannia, magari risolvendo i problemi di mancanza di terreni edificabili che hanno alzato da morire i prezzi delle case sui server americani più affollati.
- Nuove opzioni per gli scontri tra giocatori: questa versione includerà delle nuove zone dove sarà impossibile combattere tra giocatori, in modo da arginare il problema dei Player Killer (secondo noi aggiungono pepe al gioco). In queste zone i giocatori meno esperti potranno stare al sicuro, evitando di venire uccisi dai giocatori più esperti; inoltre verranno anche ampliate le opzioni che riguardano i combattimenti tra giocatori in modo da bilanciare meglio il gioco.
- Opzioni di gruppo: Renaissance includerà delle nuove opzioni che faciliteranno le avventure in gruppo tanto care ai GdR, semplificando la comunicazione tra membri e la loro coordinazione.
- L'IA migliorata: i programmatori della Origin si sono dati da fare per migliorare l'intelligenza artificiale delle creature che popolano le varie lande virtuali. I mostri non solo saranno più furbi e coerenti, ma avranno anche a loro disposizione un paio di assi nella manica.

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCANUM

Il bizzarro microcosmo dei Troika.

INFO
Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Sierra
Sviluppatore: Troika Games
Sito Web: www.sierrastudios.com/games/arcanum/
Data di uscita: Secondo trimestre 2000

Siamo appena usciti dalla trattoria "Ratto Caramellato", ma abbiamo ripiegato sul coniglio alle cozze.

I Troika l'hanno promesso: *Arcanum* sarà, vendite permettendo, il primo capitolo di quella che potrà diventare la più grande saga di GdR su computer. Alla faccia di *Ultima*.

Il gioco si presenta come un GdR dal background piuttosto atipico, e pur se ambientato agli inizi di una non meglio definita età industriale, simile al diciottesimo secolo in Inghilterra, il mondo di *Arcanum* sarà comunque popolato da un buon campionario di fauna Tolkeniana, come nani, elfi, orchi e quant'altro. Il prologo dell'avventura vede noi arrivare in ritardo a soccorso della vittima di un'aggressione, alla quale abbiamo assistito. La vittima, ormai in fin di vita, ha solo il tempo di consegnarci un misterioso oggetto e pregarci di rintracciare al più presto una certa persona. Non è dato sapere altro, per adesso, di quale sarà la trama di *Arcanum*, ma l'incipit della vicenda, narrato nella presentazione, sarà pressappoco questo. Quindi mistero fitto.

Il gioco si comporrà di un plot di base diviso in quindici diverse campagne, e ad esse si affiancheranno più di cento diverse quest secondarie, del tutto facoltative, ma utili per incrementare le stats e le skill dei nostri personaggi.

Nel gioco, anche la creazione di quello che sarà il nostro alter ego risulta quantomeno originale. Non avremo modo di scegliere alcuna classe per il nostro personaggio, ma potremo solo deciderne il sesso e la razza. Potremo essere umani, nani, elfi, orchi, gnomi, halfling e half-oger. Anche la trama avrà dei passaggi diversi secondo il personaggio che avremo creato. Ognuno sarà caratterizzato dai suoi precisi attributi fisici (forza, costituzione, destrezza e bellezza) e mentali (intelligenza, carisma, percezione e volontà), nonché da determinate abilità, che si ripartiranno in quattro classi distinte, comprendenti quelle di combattimento (abilità nell'uso di armi fendenti, di quelle da lancio, nell'uso dell'arco e nello schivare colpi), quelle sociali (guarigione, persuasione, azzardo ed abilità nel mercanteggiare), quelle da ladro (borseggiare, scoprire trappole, muoversi in silenzio e nascondersi) e quelle tecniche (costruzione di armi di fuoco, di trappole, abilità nello scasso e nella riparazione). Ci verranno poi messi a disposizione i soliti punti da poter distribuire a piacere fra le varie caratteristiche e abilità del nostro personaggio. Si andrà da un valore minimo di zero a un massimo di venti per ciascun attributo.

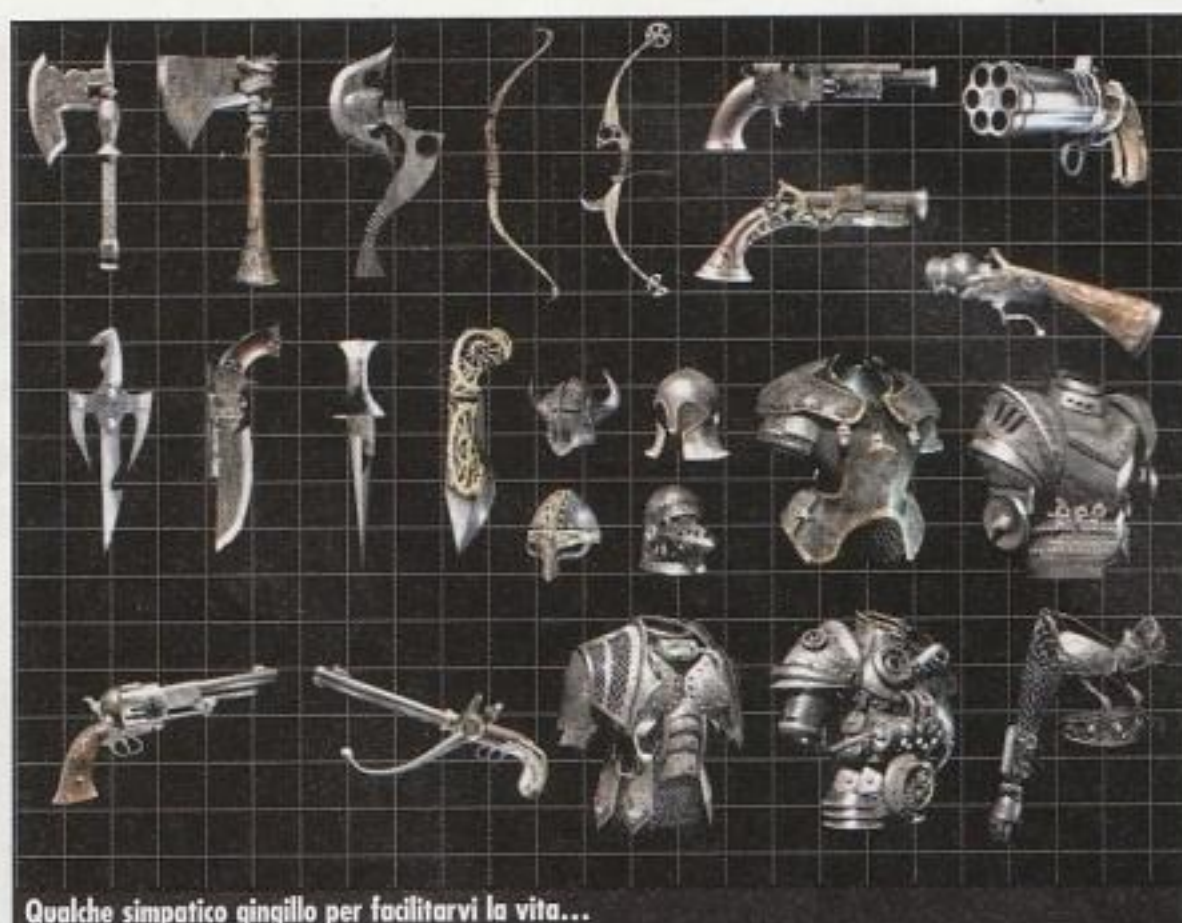
Nella nostra avventura, quando arriverà il momento di vedercela con qualcuno dei più di duecento nemici di cui si compone il gioco, potremo scegliere fra un combattimento con una impostazione in tempo reale oppure a turni. Nella prima modalità, il valore di destrezza del nostro personaggio determinerà la velocità dei nostri attacchi, mentre nella seconda decreterà il numero di action point a nostra disposizione. In *Arcanum* troveremo armi classiche da GdR come spade, pugnali, alabarde ed archi, ma potremo servirci anche di moschetti, pistole e carabine. Avremo anche modo di poter modificare a nostro piacimento tutte le varie armi, potre-

L'atmosfera dei vari ambienti si taglia col coltello. Fa quasi venire il senso di colpa per essere nati...

Sembra una via scippata ad una scrittura di Nicholas Pileggi.

Brrrr. Che voglia di vivere!!!

TECHNO-FANTASY ANCHE NEI FUMETTI

Jonathan Steele è una testata a fumetti edita da Sergio Bonelli, che ha fatto la sua comparsa in edicola nel-l'aprile 1999. Come *Arcanum*, anche JS vede elementi fantasy inseriti in un contesto tecnologico. Le vicende si svolgono nel 2020, sul nostro pianeta, a soli nove anni da quando un misterioso evento scatenò poteri magici in una parte della popolazione, e insieme delle mutazioni fisiche. In questo mondo si svolgono le avventure di Jonathan Steele, un ragazzo ventiquattrenne di nazionalità australiana, novello investigatore privato dal passato oscuro. Insieme a lui troviamo Jasmine Rashard, splendida fotomodella esperta in scienze esoteriche, e Myriam Leclair, una prosperosa fotografa dotata di poteri magici. Le storie sono scritte da Federico Memola, già autore delle miniserie "Legione Stellare" e "La Stirpe Di Elan" su Zona X, mentre fra i disegnatori troviamo Giancarlo Olivares (autore delle copertine), Teresa Marzia, Giacomo Pueroni, Sergio Giardo, Tiziano Scanu, Gianni Sedioli, Stefano Martino e molti altri. Dopo un controverso inizio, la serie si è stabilizzata su livelli qualitativi decisamente buoni, merito di un team di lavoro affiatato e competente e di storie fresche, piacevoli ed avvincenti. Un acquisto decisamente consigliato.

Qualche simpatico gingillo per facilitarvi la vita...

mo confezionare medicine ed addirittura costruire automi che ci affiancheranno nei combattimenti e nelle fasi esplorative.
Ci avvarremo anche di 80 diversi incantesimi, divisi in sedici diverse classi e in cinque livelli distinti. Una caratteristica curiosa è che per apprendere una magia, per esempio, di secondo livello, bisognerà prima aver appreso tutte quelle di primo.
In *Arcanum* avremo a che fare con magie d'aria, d'acqua, di fuoco, di terra, di divinazione, mentali, naturali, temporali, di necromanzia bianca, di necromanzia nera, di evocazione, d'illusione, di trasformazione e di trasporto.
Anche se inizieremo il gioco in solitaria, con un unico personaggio, incontreremo ben presto personaggi non giocanti che ci chiederanno di entrare nel nostro party. In ogni caso questi rimarranno piuttosto indipendenti da noi. Non sarà possibile prenderne il controllo. Potremo sì dar loro consigli su cosa fare, ma non avremo modo, ad esempio, di gestire il loro inventario e neppure decidere quali armi dovranno usare. Potremo commerciare e barattare con loro, scambiarci informazioni, e a loro spetterà la decisione di rimanere con noi o di abbandonare il party. Insomma, le nostre scelte, e ancora di più il nostro comportamento, avranno un'influenza sulle decisioni dei nostri compagni d'avventura. Anche i PNG con cui ci limiteremo a scambiare informazioni, regoleranno il loro comportamento in base sui valori delle nostre stats.
Quindi occhio al carisma.
Nella release definitiva sarà disponibile anche una modalità multiplayer, anche se i Troika non hanno ancora definito il numero di giocatori che questa supporterà. Certo è che il gioco, in questa modalità, non si svolgerà sulle mappe del single play, ma su altre appositamente create con ambienti più piccoli, con quest non risolvibili da un solo giocatore, ma solo da un team. Anche gli elementi ruolistici, nel multiplayer, saranno limitati e lo stile di gioco sarà di tipo hack'n slash, alla *Diablo* insomma.
Graficamente *Arcanum* riesce a fare la sua figura. Il motore bidimensionale sembra eccellente, e tutto risulta dettagliato e ben curato. Un altro gioco di ruolo che non cede alle lusinghe della tridimensionalità. Beh, non c'è che da gioirne. Anche l'interfaccia appare sapientemente studiata e di facile utilizzo: click sinistro per compiere un'azione, click destro per annullarla. *Arcanum* promette davvero molto. Sarà di parola? Ne riparleremo.

Alessandro Gori

Il vostro sogno inconfessabile è quello di vedere l'artwork di un ponte?! Ebbene, eccolo.

Trattasi della pre-alpha di un frullatore.

NEVERWINTER NIGHTS

Alla Bioware stanno lavorando a due progetti: *Baldur's Gate 2* e *Neverwinter Nights*. Entrambi potrebbero essere due clamorosi successi oppure due grandi delusioni, anche se crediamo proprio che avranno tutti e due un buon successo di vendite. *Nevrwinter Nights* è senza dubbio il titolo più interessante e originale dei due: vediamo il perché in questa succosa anteprima.

INFO
Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Virgin/Interplay
Sviluppatore: Bioware
Sito Web: www.neverwinternights.com
Data di uscita: Fine 2000

Annunciato lo scorso agosto e in dirittura d'arrivo per questo autunno, *Neverwinter Nights* è un GdR ambientato nei Forgotten Realms che utilizzerà le regole della nuovissima Dungeon & Dragon's 3rd Edition, il set di regole di TSR che vedrà la luce proprio alla fine dell'estate. La seconda edizione di AD&D è il più recente set di regole della TSR, e risente oramai del peso degli anni. Da quello che si sa questa nuova versione dovrebbe essere fatta in maniera decente, aggiornata secondo gli ultimi standard di mercato, e dalle prime indiscrezioni sembra proprio che stiano facendo un buon lavoro. Tornando agli aspetti tecnici del gioco, si sa che utilizzerà una versione modificata del motore grafico Omen, lo stesso usato per l'imminente *MDK2*, completamente tridimensionale e dotato degli ultimi preziosismi della grafica 3D; potremo giocare con tutte le razze dei Forgotten Realms, utilizzare tutti gli oggetti, le armi e gli incantesimi (oltre 200!) della 3rd Edition, interagire con altri personaggi, ispezionare dungeon, affrontare oltre 200 tipi di mostri, tra i quali spiccheranno, finalmente, dei grossi e cattivi draghi. Tutto il necessario per poter vivere avventure in un mondo fantasy che sarà ancora una volta, quello dei Forgotten Realms.

Effetti speciali per gli incantesimi. Tutto in 3D, signori: si prospetta uno spettacolo di luci e suoni.

MA LA VERA NOVITA' E'...

NWN più che un GdR è un gigantesco editor di scenari in cui ambientare avventure. Il cuore del programma è l'editor, che consentirà a chiunque di realizzare scenari e riempirli di personaggi e oggetti per creare avventure di ogni tipo.

Stando a quanto dicono alla Bioware, l'editor è semplice e assai potente. Chiunque potrà modificare scenari esistenti, o crearne di nuovi. Tutto ciò significa che il Master potrà creare tutto quello che gli serve per le sue avventure. Si inizierà dalla geografia del luogo: si potranno piazzare città, mari, fiumi e monti, castelli, torri e dungeon, tutto partendo da scenari esistenti o creandone altri completamente nuovi. Dopodiché si piazzeranno le persone che abitano questo mondo: NPC sparsi un po' ovunque, e per ognuno potremo preparare con degli script la capacità di rispondere alle domande dei giocatori. Ovviamente il Master potrà inserire nello scenario anche tutti gli oggetti e i mostri che sono previsti dal gioco. Insomma, creare una campagna o un'avventura sarà un lavoro senza dubbio lungo, ma assolutamente realizzabile.

Una volta creato il modulo di avventura, si è pronti per giocarlo: il Master avvierà il programma e aspetterà che dei giocatori entrino nel suo mondo e giochino le sue avventure. Cosa potranno fare i giocatori? Tutto in pratica. Vagheranno per le terre e parleranno con le persone: ovviamente queste risponderanno usando gli script con i dialoghi preparati in

Non so perché ma la grafica ricorda molto le ambientazioni di *Baldur's Gate*, solo in 3D. Sarà perché il mondo è lo stesso?

Com'è piccolo il nostro personaggio. Potremo ingrandirlo con lo zoom fino a farlo diventare grosso un terzo dello schermo.

Altro dungeon, questa sembra una miniera. Anche questa ricorda molto le prime miniere di *Baldur's Gate*.

precedenza, ma in ogni momento il Master stesso potrà prendere il controllo dei personaggi non giocanti e parlare al loro posto. Ovviamente con una struttura di gioco di questo tipo non ha senso far controllare ad un giocatore più di un personaggio: ognuno ne controllerà soltanto uno, fermo restando che potrà crearne quanti ne vuole per poi giocare con uno di essi su un qualunque server. Grazie a questa struttura, le possibilità di gioco sembrano proprio infinite: potremo ricreare noi i nostri mondi e le nostre avventure, oppure scaricarne altri fatti da giocatori di tutto il mondo e giocarci. Senza contare tutte le espansioni che metterà a disposizione la stessa Bioware, oltre alla valanga di nuovi oggetti e mostri che saranno introdotti dopo l'uscita del gioco. Si vocifera anche della possibilità di modificare l'aspetto degli oggetti che sarà possibile utilizzare nell'editor per ricreare i mondi: già ci vediamo a giocare in un modulo ambientato nell'universo di Star Wars!

NUOVE OPPORTUNITA' DI GIOCO

Sulla carta sembra proprio che le possibilità di gioco siano veramente infinite.
Le avventure potranno variare per adattarsi a tutti i usti: non sarà difficile creare un modulo completabile in poche ore di gioco, in cui i combattimenti avranno un ruolo rilevante e tutto si risolverà nell'esplorazione di un dungeon pieno di mostri e trappole; un modulo simile potrà essere anche giocato senza che il Master sia presente mentre i giocatori affrontano la sfida. Allo stesso tempo un Master particolarmente brillante potrà ricrearsi il proprio mondo e crearvi campagne di ampio respiro, con avventure investigative, un sacco di PNG con cui parlare e chi più ne ha più ne metta. Diventerà lui il designer delle avventure. E potrà essere presente quando i giocatori affronteranno il modulo per poter modificare ciò che accade o per controllare direttamente i suoi personaggi qualora fosse necessario. Tra questi due estremi sta tutta una serie di sfumature che consentirà veramente di accontentare tutti gli appassionati.

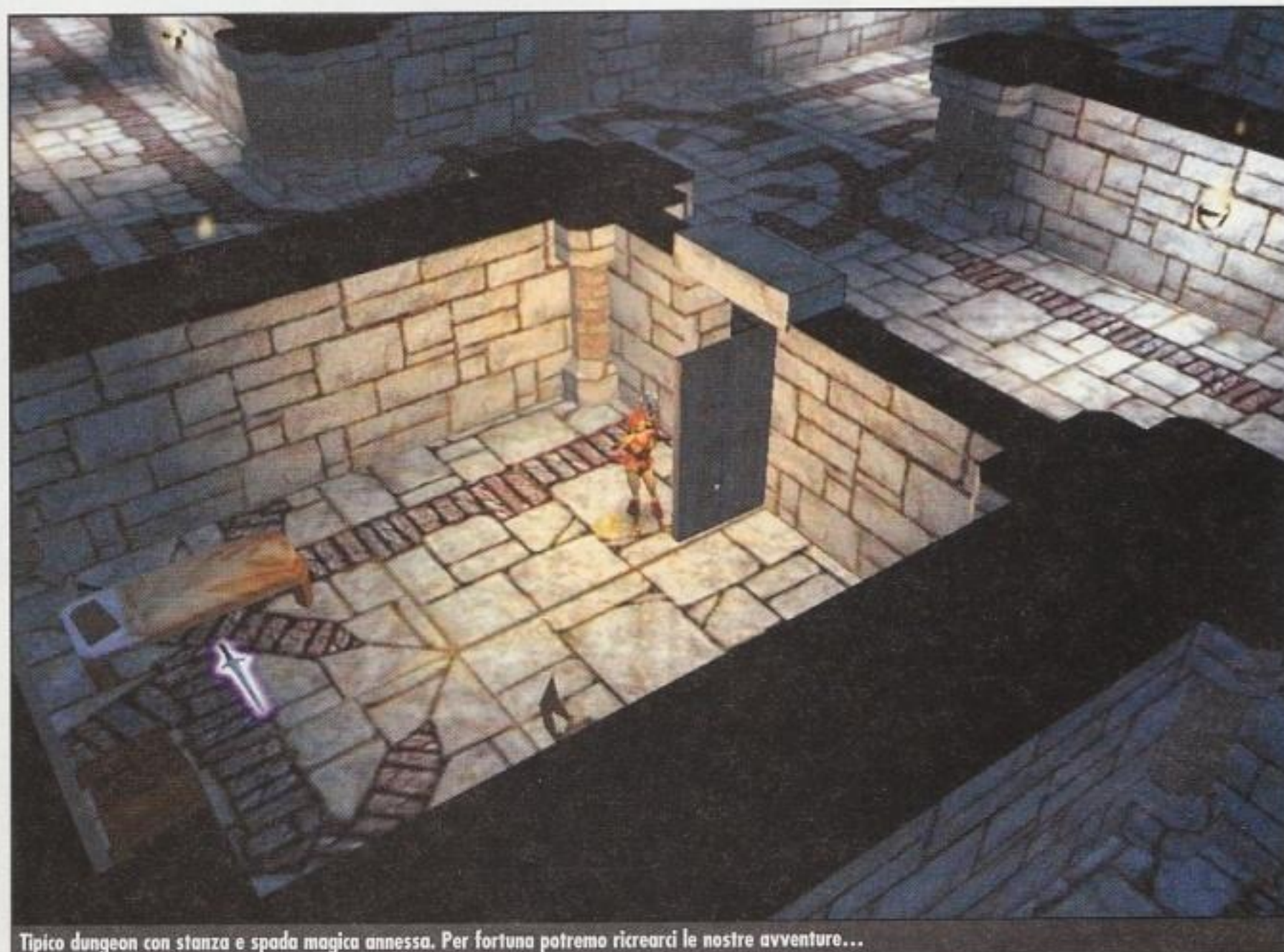
Pare sarà possibile ricreare architetture abbastanza complesse con l'editor.

Al limite sarà possibile creare un mondo online persistente: basterà lasciare sempre acceso il server e chiunque potrà entrare nel mondo creato da noi e giocarci! Quindi, ci sembra una valida alternativa ai mondi online veri e propri con la possibilità per uno o più master di mettere il naso direttamente in quello che i giocatori fanno.

RISVOLTI SOCIO-CULTURALI

Giocando sul PC si superano molti limiti del gioco da tavolo: non dobbiamo tirare i dadi né imparare meccaniche di gioco; un solo master con l'aiuto del PC può far giocare nel suo mondo un numero notevole di persone, che possono giocare anche quando il master ha altro da fare che ascoltarli; sicuramente la grafica aiuta molto l'immersione nel mondo, e musica ed effetti sonori ad hoc fanno il loro effetto. Proviamo inoltre a pensare a qualche situazione particolare: incontrate, nel gioco, una donna bellissima che nella realtà è impersonata da un uomo… fa un effetto diverso no? (Ovviamente sarebbe meglio non sapere chi interpreta la donna). Insomma, il Gioco di Ruolo sarebbe potenziato dal fatto che c'è meno contatto con la realtà, che ai giocatori non sembrerà di interagire con il Master ma con un mondo vero e che non ci si deve preoccupare di molti dettagli tecnici. Visto così sembra un panorama fantastico, il Gioco di Ruolo all'ennesima potenza.
Esistono tuttavia una serie di lati negativi: alcuni saranno dati dal fatto che per quanto bene possano fare i ragazzi di Bioware, il gioco non sarà perfetto e imporrà delle limitazioni che nel gioco da tavolo non esistono: limitazioni di movimento o di libertà d'azione del vostro personaggio… Insomma un master può sempre improvvisare, ma se il programma glie lo vieta può ben poco.
Si spenderanno molte parole su questi discorsi, e forse male non faranno in quanto potrebbero far capire a molta gente cosa si intende davvero per gioco di ruolo e perché molte volte si usa a sproposito questo termine. Infine però, che NWN sia meglio o peggio del GdR da tavolo ha poca importanza, in quanto si potrà comunque giocare a entrambi. Ciò che conta è che stiamo per avere la possibilità di provare una nuova esperienza ludica, speriamo solo che sia divertente giocarci, speriamo che non si riduca ad un gioco dove per divertirti devi andare in giro ad ammazzare mostri…. speriamo insomma di non rimanere delusi. Concludo consigliando un paio di siti su cui ottenere informazioni riguardo al gioco:
www.neverwinternights.com è il sito ufficiale, mentre www.rpgplanet.com/planetnw è un fansite molto ben fatto e sempre aggiornato su qualunque cosa venga anche solo pensata dagli sviluppatori.

Daniele Dellafiore

Sembra un menu onscreen per accedere a varie funzioni.

Tipico dungeon con stanza e spada magica annessa. Per fortuna potremo ricrearci le nostre avventure…

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

La Nihilistic si appresta ad irrompere sul mercato con un GdR ricco di atmosfera e dalle innovative idee multiplayer, vediamo cosa bolle di nuovo in pentola...

INFO
Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Activision
Sviluppatore: Nihilistic
Sito Web: www.nihilistic.com
Data di uscita: Primavera 2000

I combattimenti in tempo reale coinvolgeranno tutti membri del vostro party.

Il gioco, di cui già vi avevamo parlato nel numero di agosto, è quasi completato e per gli amanti dei giochi di ruolo si appresta ad essere un titolo rivoluzionario soprattutto per la sua componente multiplayer.
Riassumendo in breve i tratti salienti, il gioco vi calerà nei panni di un crociato del XII° secolo che si ritrova suo malgrado a essere vampirizzato e starà a voi lottare con altri clan di vampiri più o meno umani, in un'avventura che dall'iniziale ambientazione cecoslovacca vi farà viaggiare nell'Europa medievale fino a concludersi alle soglie del nuovo millennio a New York.
I programmatori pare abbiano voluto premere molto l'acceleratore sulla caratterizzazione dei personaggi e sulla trama.
Durante le vostre peregrinazioni vi ritroverete quindi davanti a tradimenti, lotte tra clan, amori, tragiche morti e scelte morali e conflitti spirituali. L'ambientazione si basa sulla prestigiosa licenza dell'omonimo GdR della White Wolf che per gli amanti del genere è un richiamo inconfondibile.
In questo GdR i giocatori si ritrovano, infatti, negli inusuali panni di un vampiro, l'idea di base deve quindi sicuramente molto ai romanzi di Anne Rice.

SANGUE ON THE ROCKS PER FAVORE

Vampire si presenta come un gioco 3D in terza persona, e i programmatori affermano che per un titolo del genere si tratta della scelta migliore poiché permette di tenere meglio sott'occhio la situazione e il proprio party che potrà essere formato al massimo da quattro personaggi.
La visuale in prima persona ci sarà, ma non sarà un'alternativa a quella principale e servirà più che altro a dare uno sguardo in giro casomai lo richiedesse la situazione. I puristi tra voi non temano però, il sistema di controllo non è quello dei classici arcade adventure, ma è interamente punta e clicca, coadiuvato da una barra degli strumenti che vi permette di scegliere le varie opzioni.
I personaggi hanno nove attributi principali che si suddividono in fisici, mentali e sociali. Inoltre è essenziale la propria riserva di sangue che serve anche per lanciare i vari incantesimi. Il sangue funge quindi da "mana" e sarà importantissimo nel gioco. Come testimoniano le immagini si potranno acchiappare dei poveri cittadini indifesi e trascinarli in vicoli bui per riprendere le forze. State attenti però, una componente importante è il grado di "umanità" del personaggio, se ucciderete le vostre vittime succhiando loro troppe delle loro riserve emoglobiniche, perderete parte della vostra umanità rischiando di trasformarvi in veri e propri mostri. Il vostro personaggio appartiene, infatti, a un clan che vorrebbe cercare di vivere in armonia con gli umani, al contrario di altri gruppi di vampiri che scivolano in maniera irreversibile verso la bestialità e il lato oscuro.
A tal proposito, il vostro inventario potrà persino contenere dei topi da succhiare in caso di bisogno o persino delle più innocenti sacche di plasma. I combattimenti saranno in tempo reale e sempre controllabili via mouse. I PNG (personaggi non giocanti) del vostro party saranno gestiti dal computer secondo delle routine di intelligenza artificiale, comunque modificabili dal giocatore (se avete presente *Baldur's Gate* sapete di cosa stiamo parlando) e ovviamente il giocatore potrà decidere che tipo di strategie applicare ai combattimenti magari sfruttando i propri

Come potete vedere i modelli dei personaggi sono veramente ben realizzati.

Un comitato d'accoglienza decisamente caloroso.

poteri vampirici. Naturalmente anche le armi saranno legate alle varie epoche: se nel medioevo dovrete fare uso di lance, spade, archi balestre e nonché gli immancabili paletti di frassino, nella Londra del XX° potrete servirvi di ben più devastanti revolver, fucili a pompa, granate e mitragliatori.

La metropolitana londinese è veramente un posto mal frequentato.

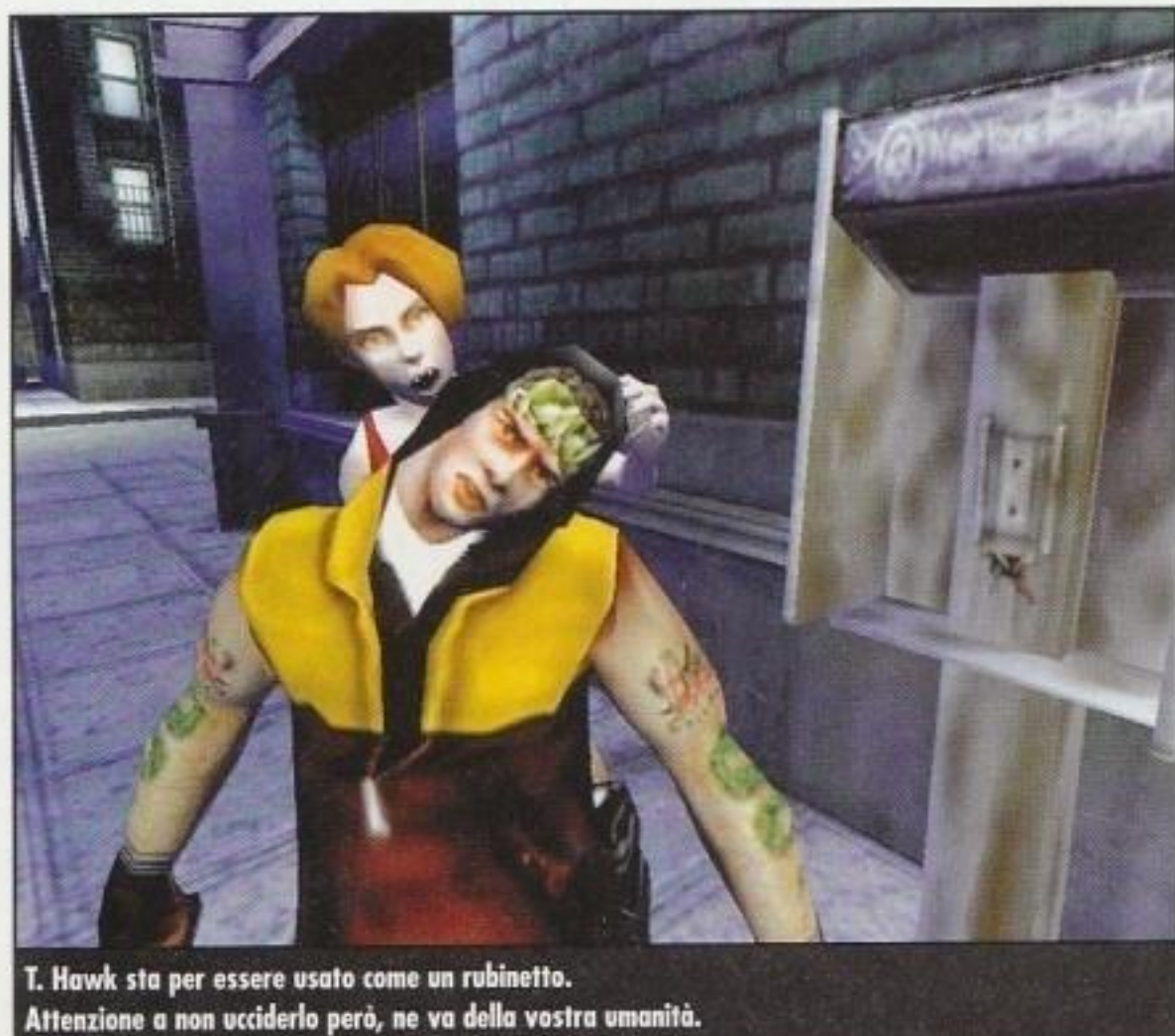
TECNICAMENTE PARLANDO

Una delle caratteristiche più interessanti del gioco consiste nella sua completa configurabilità da parte del giocatore.
Non solo sarà possibile creare nuovi livelli grazie all'Editor Radiant, un derivato del famoso QERadiant della id Software, ma anche vere e proprie nuove avventure.
Il motore proprietario del gioco sarà, infatti, completamente "aperto" e manipolabile, grazie al linguaggio di programmazione Codex, un derivato del Java, che ha la caratteristica di essere espandibile con altri script. I conoscitori del Java non dovrebbero quindi trovare troppi problemi, e pare inoltre che sul CD della versione finale del gioco sarà anche disponibile un manuale in html che dovrebbe venire incontro a quelli di voi che decideranno di cimentarsi nella creazione di nuovi capitoli o ambientazioni. La grafica, fornita dal motore proprietario della Nihilistic, è ottima e riesce a ricreare perfettamente le atmosfere di una Praga medioevale così come quelle della Grande Mela dei nostri giorni grazie anche agli effetti atmosferici e di illuminazione in tempo reale.
I personaggi del gioco (in tutto 140) sono ottimamente definiti e contano la bellezza di oltre duemila poligoni a testa, contro i cinquecento della maggior parte dei giochi attuali. In più i programmatori hanno impiegato un nuovo sistema che riesce a rendere maggiormente aggraziate le giunture tra gli arti, deformando i poligoni e le texture durante le animazioni. Le animazioni sono state create grazie anche ad un sistema di animazione scheletrico, ogni personaggio è caratterizzato da oltre quaranta "ossa" che permettono di ricreare fedelmente i movimenti reali.Il sonoro supporterà sia l'A3D che l'EAX e il gioco conterrà oltre ottanta minuti di musiche e due ore di dialoghi in formato MP3, impreziositi dalla sincronizzazione labiale dei personaggi.

T. Hawk sta per essere usato come un rubinetto.
Attenzione a non ucciderlo però, ne va della vostra umanità.

TI RACCONTO UNA STORIA

Ciò che però dovrebbe distinguere *Vampire* da tutti gli altri giochi è la sua componente multiplayer.
Al contrario dell'approccio scelto da *Ultima Online* e da *Everquest*, che lasciano il giocatore libero di scegliere la sua vita virtuale e di condurla a proprio piacimento, senza dover seguire una trama prefissata; il gioco della Nihilistic ha deciso di riscoprire le origini da tavolo dei GdR.
Ogni partita sarà gestita e controllata da uno Story Teller che vestirà i panni del classico dungeon master. Sarà lui a decidere i livello dei personaggi, a posizionare i mostri da affrontare (volendo potrà persino interpretarli in tempo reale!) e gli oggetti da raccogliere e volendo potrà creare le sue personali campagne.
Questa scelta impone naturalmente dei limiti, ma apre grandissime possibilità.
Innanzi tutto non ci potranno essere più di otto giocatori a partita (lo ST potrebbe impazzire cercando di seguire le gesta di venti persone), e inoltre sarà possibile iniziare un'avventura un giorno per poi proseguirla dove la si era lasciata il giorno successivo, dandosi magari un appuntamento preciso. Il gioco uscirà con delle avventure già pronte per essere giocate, ma il bello è che grazie alla possibilità di modificare tutto a piacere ogni ST potrà inventarsi l'avventura che più gli piace, magari usando le mappe già pronte oppure creandone di nuove apposta per l'occasione.
Ma questo è il minimo e volendo sarà possibile decidere di compiere azioni che sarebbe impossibile realizzare in un gioco gestito dal computer.
Se un giocatore chiederà allo ST di staccare una gamba di un tavolo per impalare un nemico, questi potrà metterà in mano al giocatore un oggetto che rispecchi le sue intenzioni.
Naturalmente non sarà possibile vedere graficamente l'azione della rottura della gamba del tavolo, ma il risultato materiale sarà lo stesso! Come vedete l'unico limite è solo la fantasia, ma ciò che ci lascia perplessi è il tempo: riuscirà lo ST a gestire contemporaneamente una partita dove viene bombardato di domande dai giocatori, deve gestire gli oggetti e ricreare le azioni volute dai giocatori (considerando anche che questi ultimi potranno decidere di non muoversi in gruppo all'interno dello scenario)? Il progetto è interessantissimo e sembra che lo ST potrà anche decidere "quanto" intervenire nel gioco, magari limitandosi a dare in pasto un'avventura preconfezionata dove deve solo osservare e intervenire di tanto in tanto. Nei mesi futuri avremo modo di scoprirlo e sicuramente non mancheremo di farvelo sapere.

Ugo Laviano

DIABLO II

L'attesa per l'*action-rpg* più desiderato degli ultimi anni sta per terminare. Vediamo in che modo i ragazzi della Blizzard hanno migliorato il loro *Diablo*.

INFO

Genere: Action-RPG
Casa: Sierra/Havas Interactive
Sviluppatore: Blizzard
Sito Web: www.blizzard.com
Data di uscita: Marzo 2000

Sono passati ormai più di due anni dall'uscita del primo, acclamato, *Diablo*; di fronte al clamoroso (e forse inaspettato) successo, la Blizzard si affrettò a comunicare che *Diablo II* era già in lavorazione.
Da allora l'attesa degli appassionati non è mai calata: sono nati siti Internet e gruppi di discussione sull'argomento; la Blizzard stessa non ha mai cessato di tener vivo l'interesse dei giocatori pubblicando a ritmo continuo notizie sul gioco in lavorazione, immagini, filmati, file audio. Adesso pare che il mese definitivo per vedere *Diablo II* sugli scaffali dei negozi sia Marzo.
Staremo a vedere, certamente, ma non si può comunque rimanere stupiti di fronte alla montagna di materiale già disponibile su Internet riguardo al gioco, segno che l'interesse è veramente alle stelle.
Tra l'altro, non è nemmeno sicuro che alla Blizzard vogliano pubblicare una demo giocabile prima dell'uscita della versione completa (evidentemente *Quake III* con i suoi numerosissimi beta-test è destinato a rimanere un caso isolato).
Ma veniamo a quanto di sicuro già si sa sul gioco. Ci troviamo, infatti, nello stesso triste mondo del primo *Diablo*: le forze del male continuano imperterrite nella loro guerra di conquista del mondo terreno e c'è bisogno di un eroe pronto a tutto.
In effetti la trama è molto più complicata di quanto sembri, anche se alla fine il succo è sempre quello: "va a cercare il cattivone e fagli tanto male", con in più l'angoscia che un essere malvagio ancora più forte vanificherà ogni nostro sforzo in *Diablo III*... Ma, a parte la trama, sono stati sicuramente altri gli elementi che hanno decretato il successo del primo *Diablo*: l'equilibrio tra gli aspetti "ruolistici" e quelli più prettamente da gioco d'azione, l'ottima grafica, la generazione casuale delle mappe e il multiplayer su Internet.
Ognuno di questi punti di forza è stato ovviamente migliorato in *Diablo II* per offrire quello che, nelle intenzioni della Blizzard, sarà il gioco d'azione fantasy più frenetico ed eccitante che la storia ricordi. Parlando del primo punto, non si può non ricordare le polemiche dovute al fatto che, in effetti, *Diablo* è un gioco di ruolo "edulcorato" e votato decisamente all'azione; questa caratteristica sarà certamente mantenuta in *Diablo II*, alla faccia dei puristi, ma con dei miglioramenti sostanziali di una certa portata.

Il disegno preparatorio di uno dei mostri del gioco

Le architetture saranno dettagliatissime.

COSA CAMBIERA'

Tanto per cominciare, le città che faranno da sfondo alle nostre gesta saranno ben quattro, ognuna con i propri dungeon da visitare, più la solita abbuffata di personaggi non giocanti, quest e sotto-quest. Riguardo agli scenari la novità è che si combatterà anche all'aperto, al contrario del primo *Diablo* che prevedeva gli scontri esclusivamente nei dungeon. Per quanto riguarda i personaggi utilizzabili, ne abbiamo cinque completamente nuovi: due votati alla magia (la Stregona e il Negromante), altri due votati al combattimento (l'Amazzone e il Barbaro) più uno buono per tutte le stagioni (il Paladino). I vecchi personaggi di *Diablo* non saranno inizialmente presenti, ma alcuni di loro appariranno durante il gioco come personaggi non giocanti e potranno essere "assoldati" nel nostro party.
Un aspetto che riguarda forse più la parte grafica del gioco è il fatto che qualunque oggetto o capo di abbigliamento che vestiremo caratterizzerà graficamente il nostro personaggio, sicché non dovrebbe esserci il rischio di scambiare il nostro personaggio con un altro, vista anche la gran quantità di vestiari e armature diverse per ogni classe di personaggi. Restando in argomento, pare che le armi disseminate per il gioco saranno più o meno settanta, ognuna con una propria e riconoscibile caratterizzazione grafica. A differenza del primo *Diablo*, quando un'arma o un'armatura raggiungerà il massimo dell'usura, non scomparirà, ma diventerà soltanto inutilizzabile, almeno finché non avremo i soldi per farcela riparare; un apposito indicatore permetterà di tenere sotto controllo l'usura di ogni arma e armatura. Ancora riguardo alle armi, queste saranno dotate di apposite cavità (una o più d'una) per incastonarvi le gemme trovate nei cadaveri dei mostri che (si spera) abbatterete lungo il gioco; sarà così possibile potenziare la propria arma in una o più abilità magiche. Un altro modo (temporaneo) per potenziare le armi può essere quello di usare su di esse delle specifiche pozioni.
E veniamo alla gestione delle skill, cioè delle varie abilità dei personaggi: queste saranno organizzate in "alberi", tre per ogni classe di personaggi; prima di poter sviluppare una certa abilità sarà necessario essere a buon punto con una o più abilità che la precedono, e così via fino ad arrivare alle

Non potrebbe essere uno screenshot di *Die By The Sword*?

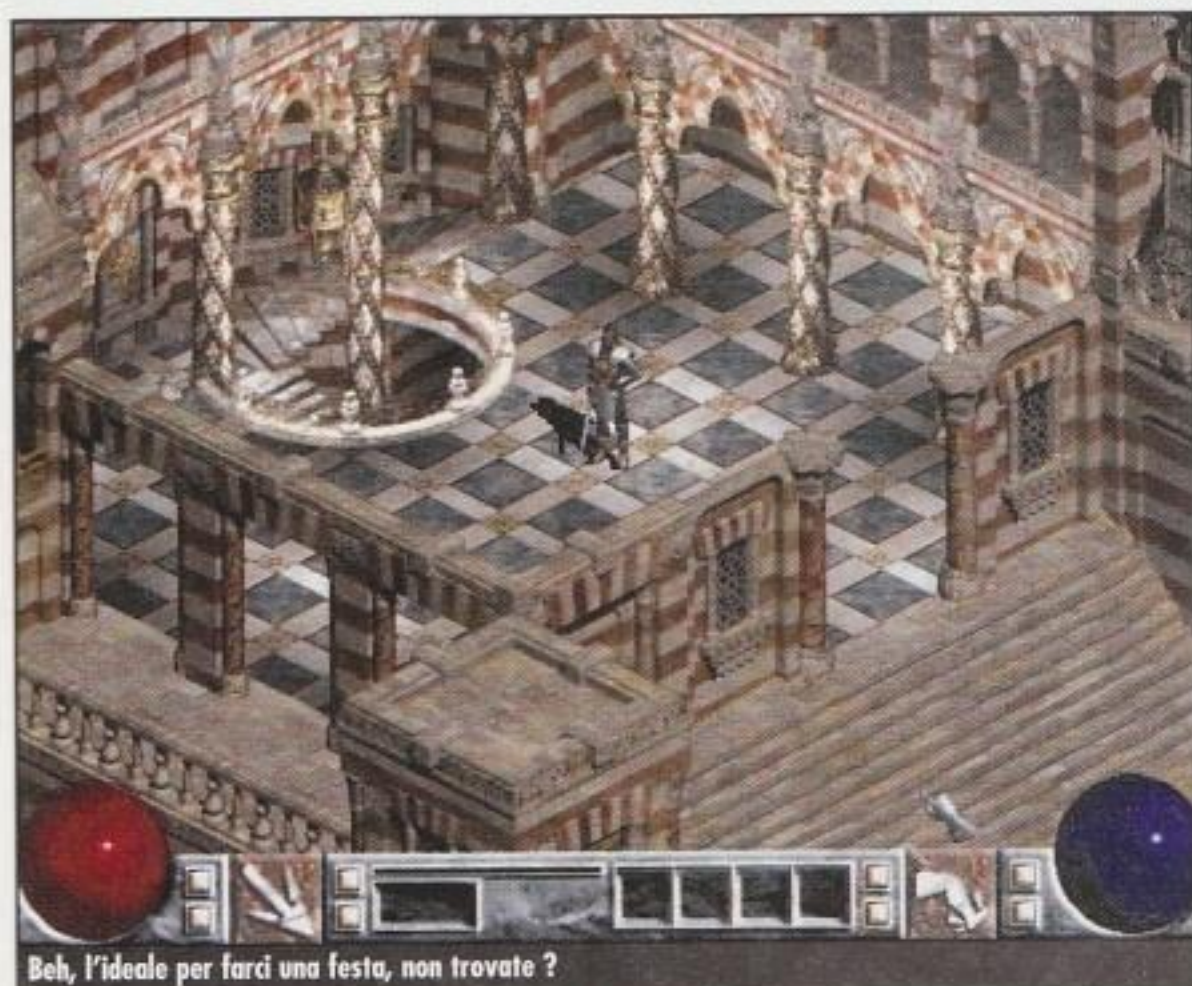
Questo "dovrebbe" essere l'inventario definitivo (il condizionale è sempre d'obbligo).

E come potevano mancare gli scheletri nei dungeon?

skill più sofisticate. Ogni abilità parte da zero e aumenta di un punto ogni cinque punti esperienza guadagnati per ogni singola abilità. Portare tutte le skill al massimo dei punti sarà impossibile, quindi rassegnatevi a specializzarvi in poche discipline, mantenendo comunque una conoscenza di base delle altre per ogni evenienza. Come accennato, raggiunto un buon punteggio con una abilità, potremo iniziare ad impararne un'altra, ma questo non vuol dire che saremo "da subito" più potenti, in quanto inizialmente l'uso della nuova abilità sarà di gran lunga meno efficace di quanto ci aspettiamo. Delle trenta skill a disposizione di ogni classe, alcune saranno di tipo cosiddetto "Passivo"; rispetto alle altre skill, quelle passive non consumano "mana" quando vengono usate, ma soprattutto un loro aumento determina subito un beneficio per il personaggio, senza bisogno di selezionarle. Tra le skill più pubblicizzate dai programmatori c'è una specie di "calcio nel sedere" da usare quando un mostro si è fatto particolarmente vicino: molto utile per i maghi, notoriamente molto deboli negli scontri diretti, che possono così avvantaggiarsi di un paio di metri, quanto basta per lanciare una magia. Un'altra abilità che sarà quasi certamente inserita nel gioco finale è quella di convertire alcune parti del corpo (chiamate "reagenti") dei mostri abbattuti in armi, pozioni o benefici sotto forma di mana e di salute: basterà trovare il "reagente" adatto e convertirlo in ciò che ci serve, oppure provare a convertire più reagenti contemporaneamente, o mischiare due pozioni diverse per ottenerne una più forte. Un altro aspetto che sarà probabilmente migliorato in *Diablo II* sarà la gestione dell'inventario, ma qui le voci sono abbastanza discordanti e non sappiamo ancora quali sorprese ci riserverà la versione definitiva dell'inventario. Di sicuro, come nel primo *Diablo*, ne avremo a disposizione uno supplementare per ogni città che visiteremo, più quello della nostra "gilda", nel caso del gioco multiplayer (e sempre che facciate parte di una gilda, è ovvio).

AL BANDO I CHEATER!

E con il gioco multiplayer veniamo ad uno degli aspetti più "scottanti", che tante polemiche ha suscitato in passato riguardo all'uso di cheat-code (trucchi) durante le sessioni multi-giocatore su Battle.net, il server gratuito della Blizzard preposto ad ospitare le partite. Come amano ripetere ormai da mesi i programmatori della software-house, "non sarà possibile utilizzare nessun cheat-code in *Diablo II* su Battle.net". Amen, e speriamo che i "bari" di tutto il mondo non se ne abbiano troppo a male. Lo stratagemma adottato dai ragazzi della Blizzard consiste nella distinzione tra personaggi "open" e "closed"; questi ultimi sono quelli creati su Battle.net, e non possono essere "importati", o modificati in modo illecito: vengono creati sul server e lì restano, protetti da ogni indebita intrusione.
Gli "open-characters" sono invece i personaggi creati al di fuori del server della Blizzard, e sul loro uso e "abuso" la software house declina – com'è ovvio – ogni responsabilità.
Riguardo alla grafica (e dalle immagini dovreste rendervene conto), i miglioramenti possono riassumersi in una migliore gestione delle trasparenze e delle ombre, e nel completo supporto degli standard 3D. Giocando infatti con una scheda video Direct 3D, Open GL o Glide compatibile, la grafica si arricchirà di una prospettiva più realistica, effetti di luci, ombre e trasparenze migliori e degli ormai irrinunciabili effetti atmosferici.

Sebastiano Pupillo

Beh, l'ideale per farci una festa, non trovate ?

"L'albero delle skill" permette di tenere sotto controllo le proprie abilità.

Come si suol dire: una strage!

BALDUR'S GATE II THE SHADOW OF AMN

Comincia la marcia di avvicinamento al seguito di uno dei Giochi di Ruolo che creò attorno a se tonnellate di aspettative, attesa, desiderio. Chi era costui? *Baldur's Gate*!

INFO
Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Virgin/Interplay
Sviluppatore: Bioware
Sito Web: www.interplay.com/bgate2
Data di uscita: Settembre 2000

Che sfarzo! Sembra lo studio di Sarabanda!

É raro che un gioco relativamente poco chiacchierato possa essere in realtà tanto spasmodicamente atteso da una vera e propria orda di appassionati del genere. Questo è quello che è successo con *Baldur's Gate*. Del gioco in se' si parlava con molta discrezione e senza inutili titoli urlati, ma l'aspettativa da parte del pubblico era comunque tanta. Certo, i patiti di GdR su computer avevano potuto godere delle gioie di *Fallout*, in quei lunghi mesi d'attesa, ma la voglia di tornare nel mondo di Dungeons & Dragons restava comunque inappagata, almeno dai tempi dei vecchi e non certo entusiasmanti *Dark Sun II* e *The Stone Prophecy*, ovvero quando era ancora la SSI a dettar legge.
Inoltre, giochi mediocri più recenti, come *Rage Of Mage*, *Explore* o *Lands of Lore III*, avevano probabilmente fatto credere che, in ogni modo, proporre un GdR classico, proprio mentre infuriavano sparatutto e arcade/adventure, sarebbe stato un po' come proporre un gioco di serie B.
Dall'altro lato, *Diablo*, *Silver* e *Darkstone* sembravano voler dire che, nei tempi di Lara Croft, l'unico tipo di GdR che avrebbe avuto successo, sarebbe stato quello che avesse avuto dalla sua anche il fan dell'arcade, e che comunque un gioco di ruolo vecchia maniera sarebbe risultato inevitabilmente un prodotto di nicchia, al pari di quello che sembra stia succedendo con le avventure grafiche.
Per fortuna il successo di *Baldur's Gate*, anche commerciale, è lì per dimostrare il contrario. Un eterno grazie alla Bioware per averci creduto e, soprattutto, per aver aperto la strada a tante altre case che – guarda un po' – si sono messe più o meno recentemente al lavoro su GdR con tutti i crismi del genere, come non se ne facevano più. Di sicuro non rientra in questa categoria l'ultima mezza delusione targata Origin, più dalla parte di Lara Croft che da quella dell'Avatar.

Saranno mica le capsule del circo di *Sam & Max*, quelle per conservare i mostrilli sotto spirito?

Il parco di una casa di riposo per eroi?

A CACCIA DI BEHOLDER

Recentemente, *BG - Tales Of The Sword Coast* si è dimostrata una delle migliori espansioni che si siano mai viste. Intelligente e innovativa soprattutto a livello concettuale, visto che non sceglieva di dare un più o meno breve seguito all'avventura del titolo originale, ma optava per aggiungere inedite sottotrame e locazioni nuove di pacca direttamente al plot principale del gioco. Insomma, un'espansione che si innestava direttamente all'avventura base, e che lo faceva nel modo più naturale e disinvolto possibile.
Purtroppo, il più volte annunciato secondo data disk per *Baldur's Gate* non verrà mai alla luce, visto che il suo sviluppo ostacolerebbe quello del nuovo ambizioso gioco della Bioware. Tranquilli, non si tratta di un arcade di guida alla moda, di quelli ambientati su Marte, ma di *Baldur's Gate II – The Shadow Of Amn*. Il gioco si baserà ancora sulla seconda edizione di AD&D, ma questa volta saranno implementate anche numerose nuove regole opzionali. L'avventura si svolgerà nel 1370 D.R. e avrà luogo nel sud della Sword Coast, ovvero in una ricca area chiamata Amn, che comprenderà le foreste di Thetir, alcune città marine, le Cloudpeak

Mountains, le città di Underdark, l'Abisso e la capitale Athkatla. Tutti luoghi più o meno familiari a chi vive di pane e Forgotten Realms.

Al plot principale del gioco, si affiancheranno più di cento diverse sottotrame, alcune funzionali al proseguimento dell'avventura, altre del tutto indipendenti da essa. In termini di durata, *BGII* garantirà più di 150 ore di gioco per l'utente medio del genere.

Come in ogni saga di GdR che si rispetti, anche in questo caso sarà possibile importare il party con cui abbiamo concluso la prima avventura, pur se perdendo inizialmente ogni oggetto prima acquisito, poiché che nelle prime fasi del gioco ci ritroveremo rinchiusi in una prigione, in compagnia di un triste inventario vuoto. Se sceglieremo invece di creare dei nuovi personaggi, potremo sbizzarrirci fra numerose diverse classi e sottoclassi che esordiranno proprio in questo seguito. I vari personaggi partiranno, a seconda della classe, dal settimo o dall'ottavo livello, e arriveranno chi al quattordicesimo (come i druidi), chi addirittura al ventitreesimo (come i ladri e i bardi) e via dicendo...

Brrrr! Sembra la piantona carnivora ne La Piccola Bottega Degli Orrori! Ok, lo so' che quella faceva ridere e questa invece fa paura, ma una didascalia la dovevo pur fare, no?

Il party sarà sempre composto da un massimo di sei personaggi, e durante il gioco incontreremo 15 diversi personaggi non giocanti che potremo far entrare nel nostro gruppo: in alcuni casi ritroveremo anche vecchie conoscenze come, per esempio, Minsc, Imoen e Jaheira. Tra l'altro avremo modo di incrociare anche numerosi altri personaggi già presenti nel primo gioco, come Garrick e Coran, che avranno qui un ruolo funzionale alla trama, ma che non potranno essere inclusi nei nostri "magnifici sei". I dialoghi con i NPC saranno, questa volta, molto più complessi che non in *BG*. Si svolgeranno nello stesso modo, ma non saremo più limitati da due o appena tre sole frasi da scegliere, ogni volta che dovremo parlare. In *BGII* avremo molte più possibilità in questo senso, e anche la reputazione dei nostri personaggi avrà molta più influenza nelle risposte dell'interlocutore, di quanto non ne avesse in *BG*.

Durante il nostro peregrinare avremo l'occasione di confrontarci in duello con la bellezza di più di 130 diverse creature (contro le 60 di *BG*), che comprenderanno Beholder, Elementali, Djinni, Golem, Githyanki, Mefiti, Mynd Flayer, Spettri, Trolls, Sahaugin, Atyughs, Vampiri, Umber Hulk e Wraith.

Alle prese con della sana spesa proletaria.

Se i frame di animazione totali del primo gioco, fra personaggi e creature, erano, a detta della Bioware, ben 108.420, adesso a quella già titanica cifra se ne sono aggiunti altri 171.000. Alla Bioware, si è poi detto che in *BGII* saranno stati risolti tutti i problemi di pathfinding che affliggevano il gioco originale, ed è stato garantito– ma questo lo dicono tutti – che l'IA delle creature sarà assolutamente incredibile. L'interfaccia di gioco oltre ad essere stata limata e ancor meglio bilanciata, sarà completamente customizzabile e potremo anche giocare a tutto schermo, facendo riapparire l'interfaccia non appena il gioco verrà messo in pausa, o comunque avremo modo di lasciare sempre visibili su schermo solo certe opzioni. Alcuni tasti sono stati riposizionati, e adesso troveremo il Rest sulla schermata di gioco principale, mentre altri sono stati del tutto rimossi, come il Guard/Protect, perché poco usato in *BG* (scelta comunque molto discutibile).

C'è da augurarsi che si pensi anche a quello che era forse il limite principale del primo gioco, ovvero la scarsa possibilità d'interazione con lo scenario. I fasti di *Ultima VII*, limitatamente a questo aspetto, non hanno mai avuto replica in nessun gioco del genere. E' un peccato, visto che questo è proprio ciò che, da anni, chiedono gli appassionati di giochi di ruolo su computer. Inizialmente si era parlato anche del fatto che in *BGII* sarebbe stato forse implementato il passaggio delle stagioni. Ma le ultime dichiarazioni della Bioware sembrano non confermare quest'ipotesi. Molti giocatori chiedevano inoltre la presenza di una banca in ogni città del gioco, in cui poter lasciare al sicuro denaro e oggetti. Purtroppo in *BGII* non ci sarà neppure questa possibilità.

In compenso, nella release definitiva del gioco potrebbe venire incluso un editor ufficiale. Non c'è nulla di certo, ma visto che un potente editor è uno degli assi nella manica di *Vampire*, potenziale concorrente di *BGII*, non è così improbabile che anche la Bioware abbia pensato bene di offrirci l'occasione per vestire i panni del master. Naturalmente sarà mantenuta la possibilità di giocare l'avventura in multiplayer, fino ad un massimo di sei giocatori in contemporanea, via LAN o Internet.

Sempre a detta della Bioware, basterà un P200 con 32 Mb di RAM per godere delle gioie di questo titolo. Così come lo sarà per *Diablo II*, anche *BGII* potrà beneficiare dell'accelerazione 3D. E' stato garantito, infatti, un pieno supporto delle OpenGL, ma potremo giocare tranquillamente anche senza una scheda video accelerata. *BGII* uscirà inizialmente in versione CD-Rom, e successivamente su DVD. Si parla del prossimo settembre, quindi diamo per buono il Natale 2000.

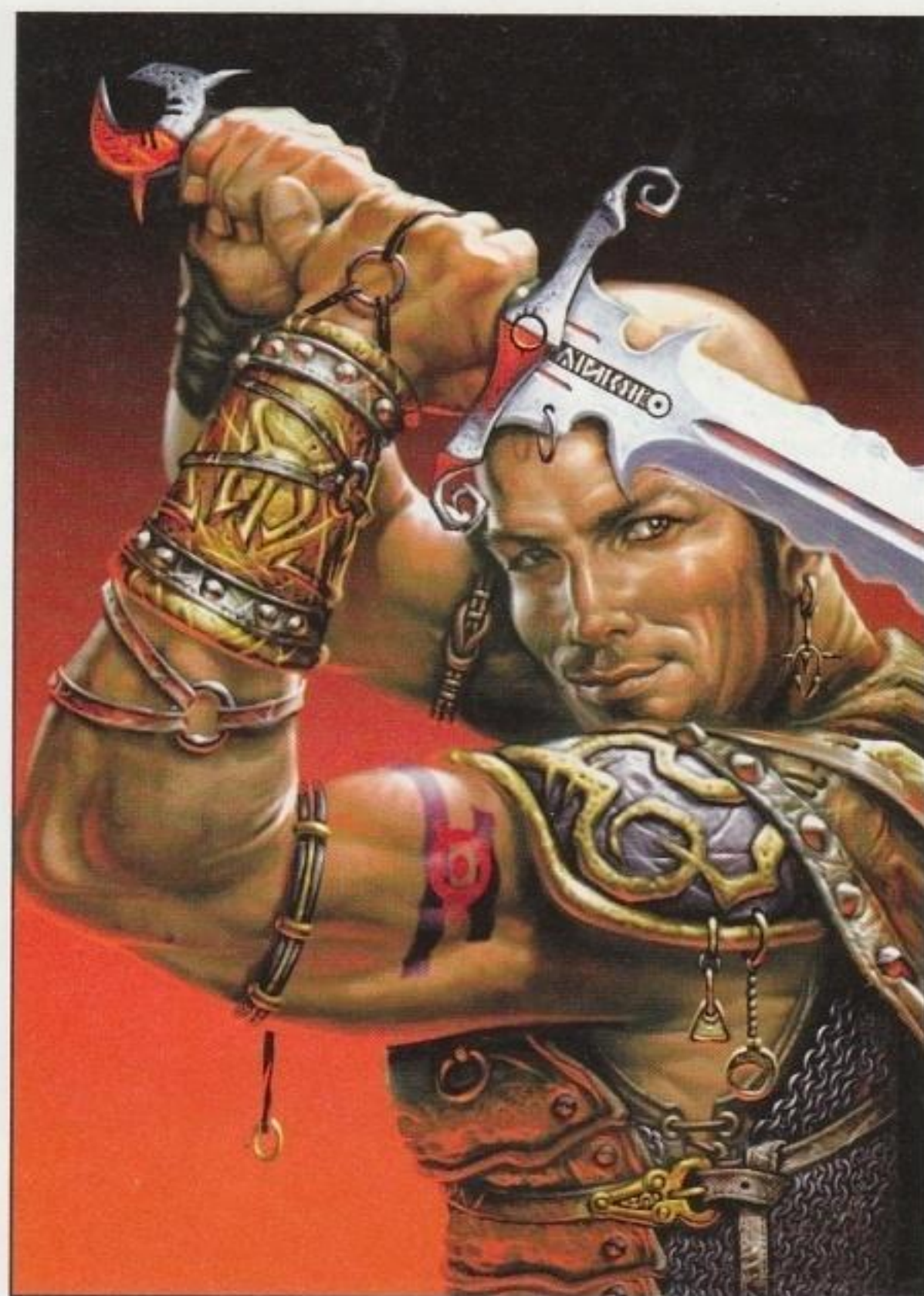
Alessandro Gori

NOX

Riuscirà questo gioco dei Westwood Studios a tenerci svegli di notte?

INFO
Genere: Action GdR
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Westwood Studios
Sito Web: www.westwood.com
Data di uscita: Marzo 2000

Nox, noctis: f. notte (citazione colta dal Castiglioni Mariotti ormai ingiallito). Attesissimo da molto tempo, alla pari di *Diablo II*, il videogioco che si va a presentare in anteprima è il frutto delle fatiche dei Westwood Studios: per chi non conoscesse il pedigree dei WS citiamo nomi tipo *Command & Conquer* (amato best seller, storica saga del gioco strategico in tempo reale), *Lands of Lore I* (bei tempi...), *Lands of Lore II* (vaporware allucinante, pubblicato in 3D "vorrei ma non posso" proprio nel periodo in cui la Voodoo1 si affacciava sul mercato), *Lands of Lore III* (sorvoliamo...), *Blade Runner* (ottima l'idea e l'atmosfera: in redazione viene ricordato per i numerosi finali possibili... " e chi ci ritorna indietro per vedere le scenette aggiuntive?" firmato Simone Soletta su PCZeta di gennaio).
Questi titoli parlano chiaro: hanno segnato la storia del videogioco negli anni Novanta. Riuscirà *Nox* a mantenere alto l'onore della software house statunitense? Quanto ci viene rivelato di *Nox* rende il gioco molto interessante soprattutto per la prospettiva multiplayer, per la quale già vi rimando al box sull'argomento.
Il genere, se non si fosse capito, è quello del GdR più arcade che voi possiate immaginare: li chiamano Action-GdR e bisogna essere pronti e lesti nell'uccidere il nemico il più velocemente possibile, pena la morte. I turni? Non sono patrimonio di *Nox*: *"In Nox dovrete essere rapidi e scaltri; non si tratta solo di puntare l'arma o formulare un incantesimo: bisogna piazzare le trappole, studiare combinazioni di combattimento, talvolta fare gioco sporco e cercare di anticipare il nemico"* dice John Hight, produttore esecutivo del gioco.
Nox si potrà condurre in diverse modalità: innanzitutto in campagna solitaria (Hecubah's Saga: costituita da 11 missioni), e poi in multiplayer da giocare in LAN o via Internet attraverso Westwood Online (con le opzioni Deathmatch in team e free-for-all, Capture the Flag, King of the Hill e Scavenger Hunt).

La Fortezza sotterranea di Dun mir.

SCARPE DA GINNASTICA E SPADONE A DUE MANI

Il protagonista di *Nox* si chiama Jack, un ragazzo del ventesimo secolo che si trova catapultato su un pianeta che dovrà salvare prima di poter ritornare a casa. Con Jack partiremo in T-shirt e scarpe da ginnastica e termineremo come Warrior, Wizard oppure Conjurer (personaggio assimilabile a un arciere che si destreggia coi poteri della natura con la capacità di creare e controllare gli esseri viventi): infatti nel momento in cui Jack atterra su Nox, potrà scegliere una di queste tre vie, a ciascuna delle quali corrisponderanno tre distinti finali e tre strade di gioco differenti. Gli ideatori del gioco hanno cercato in questo modo di sfruttare la nota ambientazione fantasy medioevale, per poi proporla nella rimodernata prospettiva di un ragazzo dei giorni nostri.
Lungo la sua strada del ritorno a casa, Jack scoprirà che la causa del suo "fuori programma" è la diabolica strega Hecubah (che bel nome) che vuole distruggere il pianeta di Nox.
Scommettiamo che Hecubah farà una brutta fine? (John Hight ci racconta che Hecubah è stata caratterizzata così bene che alla fine ne sentiremo la mancanza).
Gli aspetti ruolistici di *Nox* sono i classici cui siamo stati abituati in questi anni da *Diablo* e cloni più o meno riusciti: scelta di personaggio, power-up mirati al mana o agli hit point, velocità, forza a seconda della strada intrapresa; lo sappiamo tutti che questo è solo l'aspetto più esteriore del gioco di ruolo per computer.
Ma allora che cosa potrà avere di speciale *Nox*?

Compra e vendi anche a Nox: i negozianti hanno sempre l'aria furbetta.

CI SARA' QUALCHE NOVITA'?

Si sa che ogni titolo in uscita dovrebbe rivoluzionare il mondo dei videogiochi,

La situazione è caotica, scintille, fulmini... bei colori.

stravolgere le nostre menti e schiavizzarci per qualche settimana. Le indiscrezioni su *Nox* non sono da meno, ma poiché non abbiamo avuto a nostra disposizione nessun demo giocabile di questa meraviglia annunciata, dovremo limitarci a riportare le fonti più o meno ufficiali sull'argomento: innanzi tutto *Nox* offre la classica visione isometrica dall'alto sulla quale non c'è molto da argomentare (a colpo d'occhio appare una via di mezzo tra la visuale di *Diablo* e di *Baldur's Gate*).
Una novità all'apparenza interessante è offerta dal True Vision System: un aspetto discutibile dei giochi in terza persona isometrica è che questa visualizzazione rovina l'effetto sorpresa perché talvolta (con visuali ad ampio raggio) si riesce a vedere ciò che c'è dietro l'angolo o dietro una porta. Il True Vision è un sistema dinamico di gestione del campo visivo: in pratica abbiamo una visione a 360 gradi dell'area di gioco, ma nel momento in cui ci troveremo di fronte ad una finestra (oppure davanti a un ostacolo o vicino a un angolo) non vedremo attraverso di essa tutta l'area su cui si affaccia, poiché il motore di gioco oscurerà automaticamente le zone che non saremmo in grado di vedere. All'ECTS dello scorso settembre abbiamo potuto visionare direttamente la resa di quest'innovativa soluzione e dobbiamo dire che svolge il suo compito in maniera più che valida. È comunque disponibile in Rete un trailer di stampo cinematografico, che permetterà a tutti di farsi un'idea più precisa delle potenzialità che l'introduzione del sistema True Vision porterà con se. L'immagine che avremo sarà quella di coni d'ombra che si aprono e si chiudono a ventaglio secondo la nostra posizione nel campo di battaglia, aumentando la suspance (e la confusione sul monitor?).
I programmatori si azzardano a definirlo "uno sparatutto in terza persona". Prima di esagerare con i complimenti, aspettiamo di vedere l'impatto di questa nuova caratteristica sulla giocabilità.
Tralaltro pare che il nome Nox, che in inglese traducono in "dark", sia stato dato da Michael Booth, creatore del gioco, proprio in onore di questo sistema vedo-non vedo che dovrebbe essere la grande innovazione del gioco.

COLORI E SUONI A VOLONTÀ

Per essere un gioco in terza persona, *Nox* ha alla sua base una struttura elaborata che metterà a dura prova i nostri PC: iniziamo quindi il propagandistico elenco giusto per renderci conto che *Nox* non solo sarà divertente ma anche bello da vedere.
Trasparenze, sorgenti di luce dinamica con cui possiamo interagire, grafica intermente a 16-bit (ma per le macchine con prestazioni inferiori sono supportati anche gli 8-bit), modelli dettagliatissimi tutti in 3D, centinaia di movimenti sia per il giocatore che per i mostri circostanti, inventario ed oggetti animati, numerosi differenti scenari che portano dalle fredde nevi a pozze di lava, interfaccia animata e scelta tra tre risoluzioni (da 640X480 a 1024X768).
Sul fronte del sonoro avremo il controllo indipendente su musiche, effetti sonori e dialoghi. Le musiche saranno a 22kHz, 16-bit stereo e ADPCM. Il sonoro di Nox sarà interattivo: a materiali differenti corrisponderanno suoni diversi, così avvertiremo la differenza tra il camminare nel fango e su delle assi di legno.
Le fonti ufficiali dichiarano inoltre che gioco girerà tranquillamente su PC di fascia media, quindi P2-300 e 350 con almeno 64 MB di RAM. I previdenti programmatori stanno testando il gioco anche su Win2000 e, a quanto pare, non ci sono problemi.

In Nox il livello dei dettagli è molto alto, e l'idea di poter interagire con i fondali è invitante.

COMBO, SPADA, INCANTESIMI E TRAPPOLE

Il combattimento è la base di *Nox*: sembra che l'ambientazione fantasy sia solo un pretesto per aumentare le combinazioni di divertimento. Come già accennato, ci troviamo di fronte ad un gioco in tempo reale che richiede prontezza di spirito e ingegno: vediamo come.
La flessibilità e la versatilità del gioco è quanto viene maggiormente messso in risalto dal sistema di combattimento: i 70 e più incantesimi disponibili sono stati creati per operare combinati tra di loro. In questo modo, quando formuleremo l'in-

Un Conjurer in azione: l'immagine è statica, ma dietro tutto questo c'è frenesia e azione.

cantesimo Stun per congelare il nostro nemico dovremo immediatamente formulare un Fist of Vengeance (enorme pugno di marmo che piomba giù dal soffitto) per distruggerlo. Altri esempi: se il nemico evocherà un mostro per distruggerci potremo benissimo sfoderare il nostro Charme Creature e diventare i suoi migliori amici. Potremo accecare l'avversario e poi travolgerlo con un Golem di pietra. Potremo proteggerci con un Protect Poison e poi riempire una stanza di gas tossico e attendere dietro l'angolo il nemico e vederlo inghiottito dalle esalazioni.

Il giocatore potrà combinare gli incantesimi tra di loro oppure con le armi e persino con i fondali circostanti: interessante è sapere che ci sarà molta interazione con gli oggetti del fondale (si potranno spostare le torce per illuminare zone oscure, spingere massi per sbarrare le porte e rendere il fondale parte integrante della nostra tattica di attacco), i quali reagiranno in base alle loro specifiche proprietà (sarà più difficile spostare un masso piuttosto che mettere una sedia davanti a una porta).

In *Nox* esistono due scuole di magia che si materializzano nei due personaggi del Wizard e del Conjurer.

Per quanto riguarda le armi, segnaliamo solo quelle più curiose come lo Staff of Oblivon (un'arma letale con quattro livelli di attacco) e il Chackrum (un anello che dopo essere stato gettato addosso a un muro rimbalza, colpisce e ritorna indietro al suo legittimo proprietario). Le armi generiche posso essere tutte incantate per offrire maggior offensività o nuove potenzialità.

Le trappole sono una componente divertente e fondamentale di *Nox*, visto che aggiungono spessore alla componente strategica del gioco. Si possono posizionare con tre differenti incantesimi: Fumble farà perdere tutti gli oggetti al malcapitato, Confuse gli darà dei problemi di spostamento e Fireball lo distruggerà senza pietà.

Salta all'occhio che tutte queste proprietà di *Nox* sono esaltanti nella previsione di una "mattanza" in multiplayer; il gioco in single player sarà l'occasione per raccontare la storia, per esplorare gli scenari che, udite udite!, saranno in parte formati da un generatore casuale di mappe (le locazioni principali saranno comunque quelle precostituite).

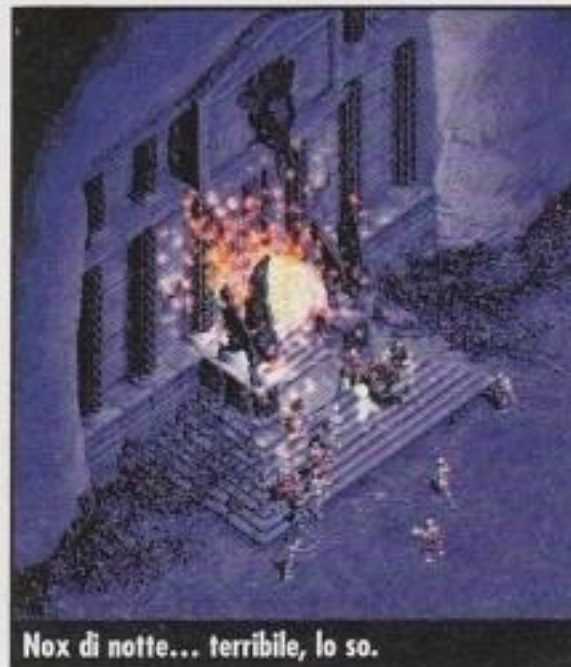
Nel corso di ogni singola missione aumenteremo di livello ammazzando NPC o nemici, completando le quest che ci verranno assegnate oppure risolvendo i puzzle di qualche locazione

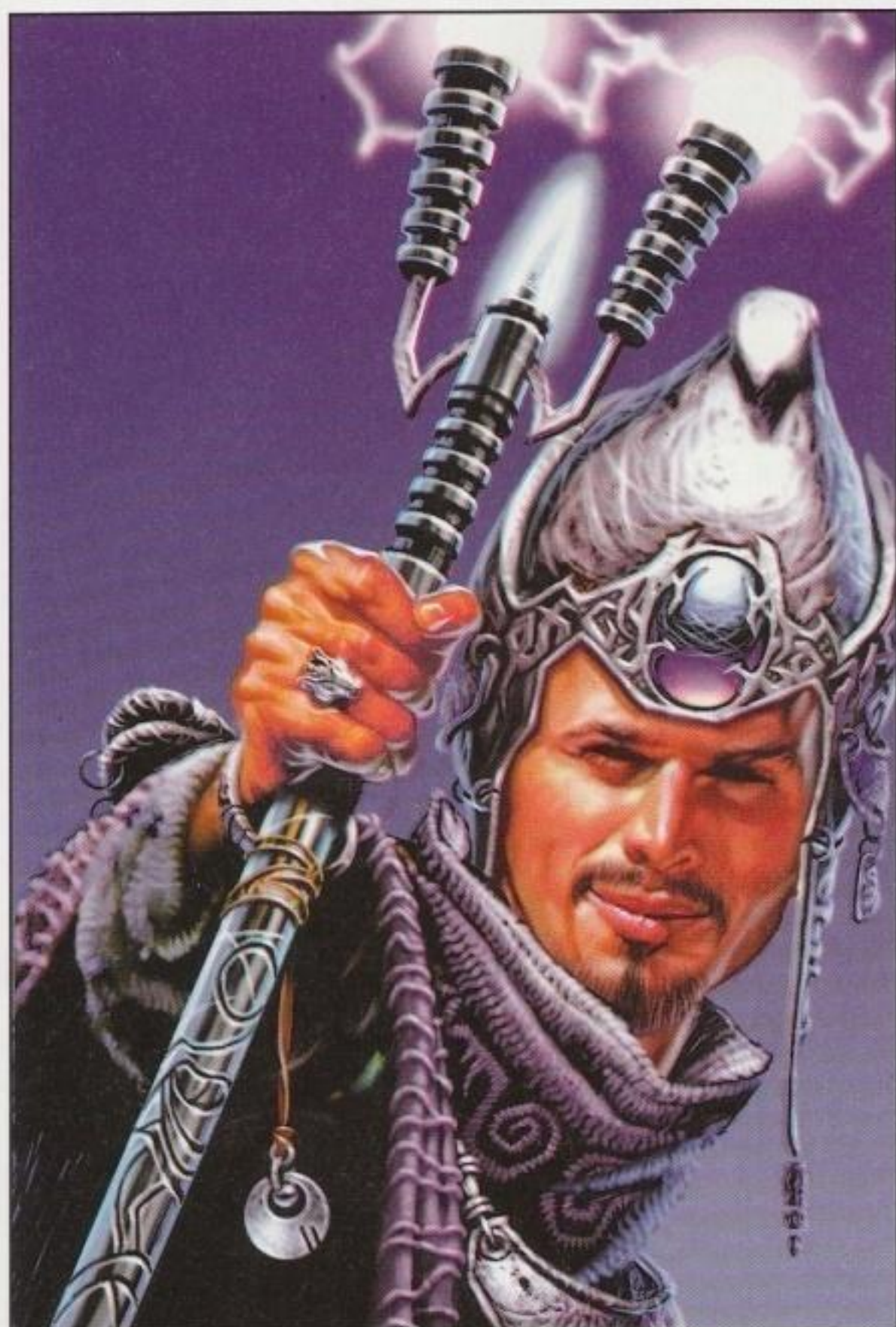
ATMOSFERA...

I programmatori di *Nox* non nascondono la loro passione per i giochi di ruolo: del resto l'ambientazione fantasy ha il suo fascino e offre una serie già completa di mostri e creature: orsi, pipistrelli, lupi, legioni di scheletri, zombie, fantasmi, licantropi, e ancora will o'wisp, beholder, orchi e demoni. C'e' anche il mimic, un inquietante mostro camaleontico che può imitare qualsiasi oggetto. Esisteranno anche avversari umani. Tutti quanti avranno un'Intelligenza Artificiale molto sofisticata: quando i nemici verranno colpiti e si troveranno in gravi condizioni, fuggiranno via per recuperare le forze. I demoni non soffriranno neanche il solletico di fronte ai nostri Fireball e i mostri di piccolo taglio preferiranno attaccarci in gruppo, piuttosto che da soli.

Il gioco solitario si svolgerà in undici missioni che si articoleranno nelle locazioni più varie: Dun Mir (una fortezza sotterranea con il Gauntlet, un celebre banco di prova per tutti i guerrieri), Castle Galava

Da tutte le immagini si capisce che raramente avremo momenti di solitudine: adesso ci si mettono anche gli scheletri!

Anche qui un abbozzo del sistema dei coni d'ombra del True Vision System.

Nox di notte... terribile, lo so.

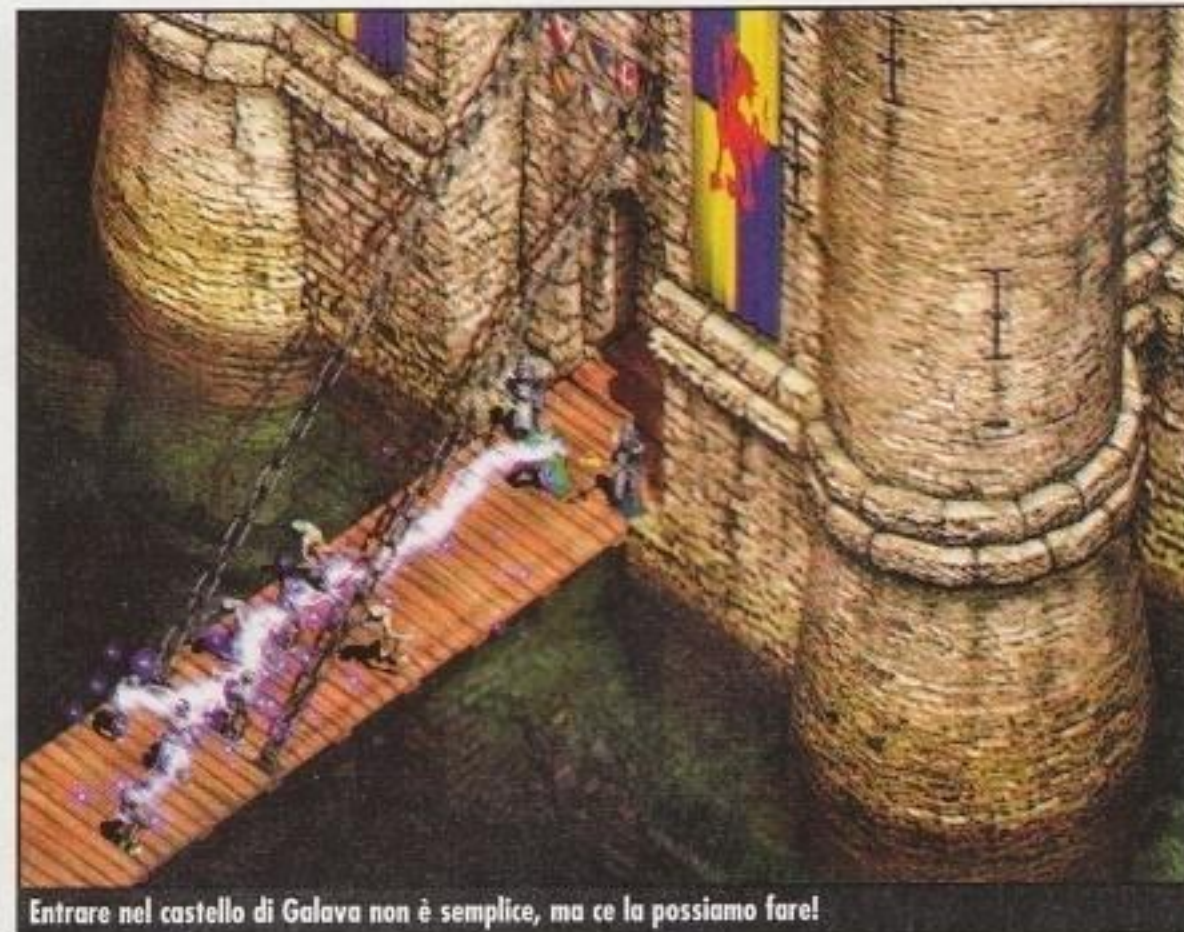
http://www.oldgamesitalia.net/

MULTIPLAYER AMORE MIO

La redazione di PCZETA ama il multiplayer e lo supporta pienamente: ormai la feature del multiplayer è imperdibile in ogni videogioco che si rispetti ed è pure cavallo di battaglia delle console di ultima generazione come Dreamcast e PlayStation2, per quanto riguarda la possibilità di giocare tramite connessione telefonica. Non tutti i giochi sono però all'altezza del multiplayer: ricordi ormai vaghi di un *Baldur's Gate* che era insoddisfacente in cooperative-mode. Sensazioni esaltanti invece per *Ultima On Line*, maggior frenesia ma goduria sicura per *Quake III* o *Unreal Tournament*. Pensiamo però anche a giochi come *Revenant*, che offrono l'opzione multiplayer giusto per non essere da meno rispetto l'offerta della concorrenza.

Se vogliamo avvicinarci al multiplayer LAN o Internet a seconda della disponibilità, cerchiamo almeno di farlo col titolo giusto, ossia con un gioco la cui storia di programmazione prevedeva fin dall'inizio l'opzione multiplayer. A questa categoria appartiene sicuramente *Nox* (gli sviluppatori hanno curato prima il gioco in multiplayer e poi quello solitario): gli elementi strategici e la sua versatilità lo rendono un ottimo campo di battaglia per chi desidera confrontarsi con altri videogiocatori. Innanzitutto le numerose scelte di modalità di gioco (tra le quali però sottolineamo la attuale e grave mancanza di possibilità di completare il gioco in cooperativa). Inoltre possiamo personalizzare il personaggio nei colori degli abiti e della pelle per distinguerci dagli altri 30 giocatori che potranno giocare con noi via Internet tramite i server di Westwood Online (l'utilizzo dei quali non sarà comunque obbligatorio, e quindi i giocatori potranno creare i loro propri server). Ovviamente, se avremo giocato la campagna solitaria, potremo importare il personaggio con tutte le sue qualità, per essere immediatamente competitivi. *Nox* conterrà anche un editor di livelli per personalizzare le Arene dove i giocatori potranno allegramente spolparsi. Attendete notizie sulle pagine primaverili di PCZETA, questo gioco in multiplayer "s'ha da fare", e noi ci saremo!

(castello medioevale che ospita l'accademia degli stregoni), il Villaggio di Ix col suo Tempio, casa del Weirdling, un mostro dagli incredibili poteri, il Field of Valor (luogo dove si svolse una terribile guerra e ora cimitero ai caduti), la Land of The Dead, città fantasma dove dimora Hecubah. Abbiamo la possibilità di scegliere di intraprendere una delle tre vie, classi, proposte dal gioco: ciascuna di esse promette circa 20 ore di intrattenimento (non molte: questo conferma il chiaro sbilanciamento del gioco verso l'esperienza multiplayer). Rileviamo che ogni classe segue la propria strada e solo in alcuni momenti la storia coinciderà
La sensazione che traspare dalle notizie che ormai trapelano sempre più numerose riguardo *Nox*, è che si tratta di un gioco divertente più simile ad un ritmato sparatutto piuttosto che a un gioco di ruolo del quale mantiene solo l'aspetto decorativo. Attendiamo la versione definitiva del gioco a marzo e prepariamoci al duello *Nox* vs. *Diablo II*.

Elena Avesani

Inventario animato dettagliato e colorato.

Entrare nel castello di Galava non è semplice, ma ce la possiamo fare!

http://www.oldgamesitalia.net/

Giochi di Ruolo

IL PRESENTE NON BASTA

I giochi che abbiamo provato questo mese rappresentano gran parte del panorama dei Giochi di Ruolo più recente.
C'è *Ultima IX*, un gioco classico (più classico degli *Ultima* non c'è proprio niente), una avventura da giocare da soli.
Una mezza delusione in realtà, decisamente niente di innovativo e inferiore ad altre produzioni recenti tra cui *Torment*, che resta il titolo consigliato a tutti gli amanti del genere a cui piacciono le grandi storie narrate bene e che hanno voglia di leggere parecchio.
L'universo dei mondi virtuali online si arricchisce dal prodotto di Microsoft realizzato da Turbine Software: *Asheron's Call* ha molte caratteristiche dalla sua che lo rendono accattivante almeno quanto gli altri due prodotti simili esistnti, *Ultima Online* e *Everquest*, anche se alcune pecche lo rendono un prodotto ancora incompleto. Certo, per divertirsi a questo genere di giochi non è necessario che il prodotto sia perfetto, in quanto gran parte del divertimento deriva dall'interazione fra persone reali. Resta il fatto che un mondo credibile e movimentato garantisce senza dubbio un ottimo punto di partenza, e nessuno di quelli esistenti ci soddisfa pienamente.
Infine un gioco che aprirà una nuova tendenza quest'anno: *Tzar* si può considerare il primo Gioco di Ruolo Strategico, termine coniato in realtà per il prossimo *Warcraft III* della Blizzard. Un misto tra giochi di strategia in tempo reale alla *Warcraft* appunto e ai giochi di ruolo più orientati all'azione, ci propongono avventure epiche da affrontare guidando gruppi di eroi.
Nessuno di questi giochi brilla particolarmente e, in effetti, nessuno è talmente valido da essere considerato imperdibile. Durante l'anno usciranno titoli ben più promettenti, considerando anche l'avvento dei giochi con il Master, che saranno la vera novità del 2000.
Per il momento accontentiamoci di questi, che sono comunque giochi validi e con parecchi punti a loro favore. Al giorno d'oggi la maggior parte dei giochi ha parecchi buoni motivi per piacere, e distinguere i grandi titoli dai titoli soltanto buoni spesso diventa solo una questione di gusti. Sicuramente a molti piaceranno questi giochi e non possiamo negare che abbiano parecchi lati positivi, ma si può fare certamente di meglio e speriamo di averne prova durante l'anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA IX ASCENSION

La Origin e Lord British concludono la "Trilogia di Trilogie" in un modo che nessuno si sarebbe mai aspettato... purtroppo.

INFO

Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Origin
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O.- Tel 051-6167711
Prezzo: L. 149.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II 233MHz
RAM: 128Mb
Grafica: Glide/D3D (D3D dopo patch)
CD-ROM: x4
Spazio su HD: 1,6Gb

Il vecchio test delle Virtù: "Trovi la tua ragazza a letto con il tuo migliore amico, cosa fai? A) Giustamente spacchi la faccia al tuo migliore amico o B) Compassionevolmente la informi che lui ha l'AIDS?

Una cosa che abbiamo imparato in tanti anni che scriviamo recensioni è che viene sempre un momento, mentre si gioca al gioco per recensirlo, in cui si capisce più o meno che voto prenderà. Non è, ovviamente, una legge infallibile, ed è comunque sempre dovere del recensore andare avanti fino alla fine per "riempire gli angoli" e, magari, scoprirsi smentito. Ma, nella nostra esperienza, piuttosto raramente l'idea che appare nella nostra mente in quel particolare momento viene poi contraddetta.

Esso può arrivare molto tardi (come nel caso di un'avventura nella quale è necessario vedere il finale per darne un giudizio compiuto) oppure anche dopo poche ore di gioco, come in un gioco di strategia che mostra subito di stare perdendo il confronto con *Civilization* o *Starcraft*. Nel caso di *Ultima IX: Ascension* tale momento è giunto dopo appena due ore di gioco. Arrivati davanti a una particolare situazione ci siamo resi conto, pur negando lì per lì disperatamente la cosa, che alla fine difficilmente l'ultimo *opus* di Lord British avrebbe preso un voto più alto di quello che troverete in fondo a questa recensione.

E decine e decine di ore di gioco successive non sono riuscite, infine, a fare nulla per risollevare questo stato di cose...

AVATAR! IL GUARDIANO HA IN SERBO PER TE UN PIANO CON MOLTI BUCHI!

Sono passate molte ere dalla prima apparizione dell'Avatar, il guardiano delle Otto Virtù, nella terra di Britannia, un vasto e complesso mondo fantasy governato con saggezza e giustizia dall'anziano Lord British. Durante gli eventi narrati nelle due puntate che avevano composto *Ultima VII*, Britannia era stata minacciata dall'apparizione del suo più grave nemico, un'entità sovrannaturale nota come "Il Guardiano", i cui subdoli piani erano stati solo temporaneamente contrastati dall'intervento dell'Avatar. Come "ricompensa", l'eroe di Britannia venne gettato sull'isola di Pagan, fluttuante in una dimensione parallela, e costretto a ritrovare la via per Britannia in *Ultima VIII*, un gioco così meticolosamente brutto e privo di qualunque qualità redentrice da avere rappresentato per la storia dei videogiochi ciò che *Highlander 2* è stato per quella del cinema. Alla fine, l'Avatar era però pronto a tornare a Britannia e ad affrontare il Guardiano testa a testa nell'epico scontro finale. E così...

...Non si spiega come mai in *Ultima IX* l'Avatar si risvegli tranquillamente nel letto di casa sua, nel nostro mondo (dal quale egli proviene), come se nulla sia accaduto, e venga quindi convocato in Britannia (dove già dovrebbe trovarsi) da una voce incorporea che lo informa di "gravi avvenimenti". Ciò che è accaduto è che il Guardiano, non più costretto a lottare contro l'Avatar, ha potuto comodamente distruggere gli otto Santuari delle Virtù che mantengono in equi-

librio Britannia, ed ora crimini e immoralità funestano l'un tempo felice regno. Ruiscirà l'Avatar a ignorare i due o tre madornali buchi nella trama e a sconfiggere una volta per tutte il mortale nemico di Britannia? Se il filmato che ci accoglie al nostro arrivo nella dimensione parallela ci dice qualcosa, punteremmo subito i nostri soldi sul "sì". Il Guardiano, infatti, potrebbe farci fuori lì per lì, ma decide di lasciare vivere l'avversario che per due volte ha già fatto fallire i suoi piani "così che egli possa vedere in che condizioni è ridotta Britannia". Il "mortale nemico" dell'ultima, epica, avventura dell'Avatar appare così fin da subito erede della scuola dei nazi cattivi che popolavano i film di guerra americani degli anni '60...

L'Avatar decide di tenersi informato sugli avvenimenti del proprio mondo, e si imbatte invece in un clamoroso *product placement*!

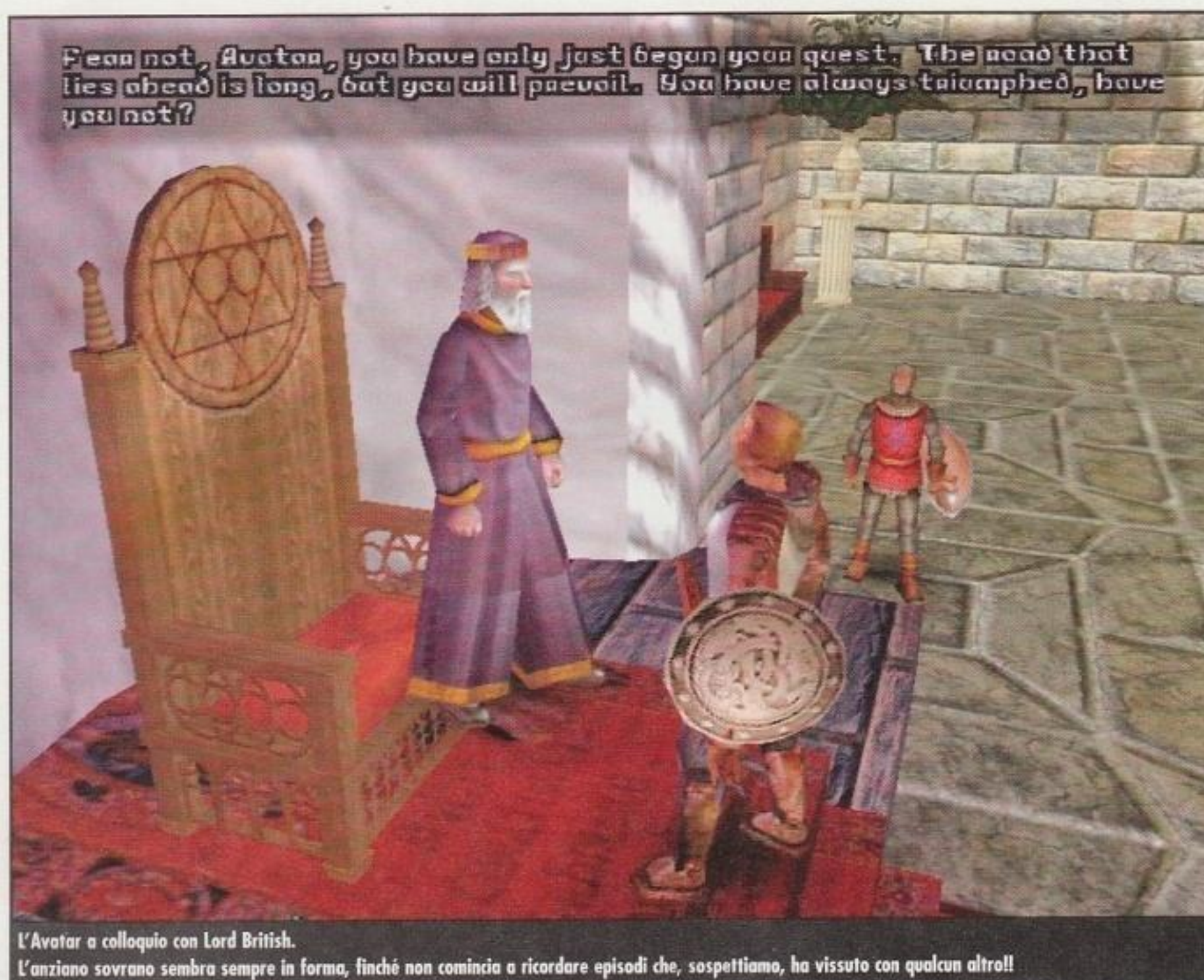
AVATAR! SAPPI CHE BRITANNIA E' ENTRATA IN UNA NUOVA ERA DI GRAFICA 3D!

Sul motore grafico di *UIX* è stato talmente detto tutto e il contrario di tutto prima della sua uscita che ben poco rimarrebbe da aggiungere ora che è sui nostri schermi, no? Beh, la realtà è un po' diversa.

Le avventure dell'Avatar si svolgono, per la prima volta nella storia di Britannia, in un ambiente 3D, con punto di vista in terza persona (il personaggio è in primo piano di spalle al centro dello schermo). Malgrado questa scelta per l'ultimo episodio della serie fosse stata annunciata già fin dal lontano 1993, i recenti sviluppi del mondo dei videogiochi avevano condotto al timore che la blasonata (fino a *Ultima VII*, si intende) saga fantasy potesse essere stata trasformata in un clone dell'immensamente popolare *Tomb Raider* – questo malgrado la presenza sul mercato di titoli come *Heretic II* che utilizzano lo stesso punto di vista senza per questo tradire le proprie origini. Sia come sia, *UIX* non è *Ultima Raider*, e in verità il nuovo punto di vista tridimensionale garantisce un'immersione emotiva nelle terre di Britannia che i vecchi punti di vista dall'alto o isometrici avevano solo lasciato intuire – il tutto senza necessariamente trasformare *Ultima* in una saga d'azione. Da questo punto di vista, i titoli che forse più gli si avvicinano a nostra memoria sono *Asheron's Call* (il GdR *online* della Microsoft) e il lontano ma bellissimo *Realms of the Haunting*... Il tutto, ovviamente, senza dimenticare i *veri* ancestori di *UIX*, ovvero quegli *Ultima Underworld 1 & 2* che fin dal 1992 avevano alimentato nei fan la speranza che un giorno anche il mondo di superficie di Britannia avrebbe potuto essere visto attraverso i propri occhi nello splendore della realtà virtuale. Oggi, bene o male, quel giorno è arrivato.

E' bene dire che alla Origin va riconosciuto l'impiego di uno sforzo creativo e di programmazione straordinario per restituire al giocatore l'illusione di un mondo vivo e reale. I paesaggi sono suggestivi e ricchi di atmosfera – e sensibilmente diversi nelle varie regioni e città di Britannia. Il tempo atmosferico è generato da un modello in tempo reale che gestisce nubi, precipitazioni, fronti temporaleschi che si muovono realisticamente nei cieli, e così via. Gli effetti di luce in tempo reale assicurano albe e tramonti da togliere il fiato, mentre durante la notte il bagliore soffuso della Luna illumina il paesaggio, e le costellazioni di Britannia accuratamente riprodotte sulla volta celeste permettono all'Avatar di orientarsi anche senza l'aiuto della bussola (se proprio vuole farlo). Infine, una particolare cura è stata rappresentata anche nella rappresentazione della flora e della fauna del regno (al di là della popolazione dei mostri), con farfalle che svolazzano qua e là, specie di piante adeguate alla regione climatica in cui l'Avatar si trova e così via.

Ora, che tutto ciò abbia un prezzo da pagare non sarebbe di per sé una sorpresa; ma nel caso di *UIX* tale prezzo è purtroppo esageratamente alto. Per dirla in parole povere, il gioco è *estremamente* scattoso. Scattoso al punto che in un mero 640x480 di risoluzione esso può trasformarsi in uno show di diapositive su un PIII 500MHz equipaggiato con 2 Voodoo2 in SLI e 256Mb di RAM. Il paradosso è che non è affatto possibile stabilire "dove" esso permetterà una giocabilità fluida e dove no. Ci è capitato, in locazioni all'aperto, di giocare senza problemi a 15-18 *frame* al secondo a 1024x768 con tutti i dettagli al massimo, e di sperimentare assurdi rallentamenti di 5 *frame* al secondo nei confinati spazi del Castello di Lord British – a 640x480 di risoluzione! La ragione di tale fenomeno, pare, è che il programma sembra calcolare tutti gli elementi della specifica locazione in cui l'Avatar si trova anche se essi non sono direttamente visibili, e quindi la fluidità nelle sale di Lord B. è severamente decurtata dalla presenza dell'intera città di Britain che circonda il castello, e dei suoi abitanti. Se si considera che, nelle parole di Richard Garriott stesso, "il motore di *UIX* non è stato realmente pensato per avere più di cinque personaggi o mostri contemporaneamente sullo schermo" diventa inevitabile chiedersi con una certa incredulità in che cosa la Origin abbia "speso" l'incredibile capacità di calcolo garantita dai componenti *hardware* contemporanei. E così siamo arrivati al "momento" in cui parlavamo all'inizio della recensione, quello fatale.

Il livello di *tutorial*, sulla Terra, permette di impratichirsi sia nella gestione dell'Avatar, sia nei più recenti prodotti Origin/EA...

L'Avatar a colloquio con Lord British.
L'anziano sovrano sembra sempre in forma, finché non comincia a ricordare episodi che, sospettiamo, ha vissuto con qualcun altro!!

Stiamo parlando del momento in cui il vostro umilissimo, nei panni dell'Avatar, si è sporto dalla balconata del Castello di Lord British, quella che domina la città-capitale di Britain. Tutti i dettagli erano al massimo, e l'orizzonte settato al livello più lontano. Ci aspettavamo una vista da togliere il fiato – uno di quei momenti memorabili nella vita di un videogiocatore.
Ciò che abbiamo visto è stato un paesaggio offuscato dalla nebbia, con case *tagliate a metà* laddove il motore grafico non era più un grado di calcolarle, ed edifici che apparivano e sparivano ai margini del nostro campo visivo ogni volta che ruotavamo la testa.
E' stato lì, dopo appena due ore di gioco, che le nostre fino ad allora inespresse speranze sono malinconicamente e definitivamente nel cassetto...

AVATAR! IL DESTINO DI BRITANNIA E' NEL TUO MOUSE!

La struttura di gioco di *UIX* è piuttosto semplice e, grazie anche al *tutorial* ambientato nella casa dell'Avatar e nel parco che la circonda, non sarà difficile imparare a muovere il nostro *alter-ego* in modo fluido – motore grafico permettendo, si intende.
Fondamentalmente l'interfaccia di gioco non è cambiata da *UVII* e *VIII*: il tasto sinistro del mouse rappresenta le "mani", e permette di compiere azioni (raccogliere e usare oggetti, e parlare con i personaggi del gioco); con il destro (i "piedi") si sposta l'Avatar nel punto dello schermo indicato dal cursore. Per fare correre il personaggio basta attivare *caps-lock*, mentre il tasto "C" gli fa scalare eventuali ostacoli. Anche i salti sono stati estremamente semplificati: basta puntare il cursore sul punto in cui si vuole saltare, e se ciò è possibile il puntatore diventerà verde; a questo punto basterà premere la barra spaziatrice per atterrare esattamente in quel punto, senza pericoli. Questa interfaccia utente è abbastanza funzionale, e ben lontana da quel *Tomb Raider* cui si temeva che *UIX* si sarebbe ispirato. Essa però segna anche il fato del gioco in quello che dovrebbe essere uno dei suoi aspetti più importanti: i combattimenti. In sintesi, scordatevi le agili manovre e le astute tattiche di battaglia che caratterizzano gli scontri 2D di *Ultima Online* o quelli 3D di *Asheron's Call*: in *UIX* combattere significa puntare il cursore su un avversario e premere freneticamente il tasto sinistro del mouse fino a che uno dei due combattenti non è morto – fine. La differenza in tutto ciò la farà solo l'arma impugnata dall'Avatar e il suo livello di abilità nella stessa. A questo punto, un comando di attacco automatico che avesse risparmiato il giocatore dalle maratone di cliccaggio del mouse sarebbe addirittura stato benvenuto, e questo la dice lunga su quanto siano avvincenti i combattimenti di *UIX*.
In generale, comunque, al giocatore viene richiesto di completare una serie di imprese. Tali imprese, senza scendere nei dettagli della trama, hanno naturalmente come scopo la purificazione degli otto Santuari e la distruzione del Guardiano. Esse richiedono l'esplorazione dei vari ambienti di Britannia (sia in superficie sia nel vasto mondo sotterraneo), la sconfitta di nemici, la risoluzione di enigmi (il più delle volte logici, meccanici, o tramite l'uso di specifici oggetti) e il ritrovamento di persone o reliquie particolari.
Una delle attività più comuni per l'Avatar è intrattenersi in conversazioni con i numerosi personaggi non giocanti del gioco. Queste conversazioni avvengono nel più tradizionale dei modi, con un menù di possibili domande e risposte tra le quali scegliere per comunicare con l'altro personaggio. Molto raramente all'Avatar capiterà di dover fare scelte fondamentali durante tali conversazioni, e la maggior parte delle volte sarà possibile esplorare (e riesplorare) tutte le possibili opzioni di conversazione senza conseguenze permanenti. La modernità della struttura dei dialoghi si aggira purtroppo intorno al 1994, e siamo ben lontani da giochi come *Fallout* e *Planescape*, dove alle scelte di conversazione corrispondono conseguenze univoche e significative nell'evoluzione del gioco. E, già che ci siamo, il doppiaggio della maggior parte dei personaggi di *UIX* è veramente, veramente pessimo. Ora, sono il primo a iniziare a odiarmi per questi confronti, ma *Fallout* aveva David Warner e Ron Perlman, mentre *Planescape* vanta Tony Jay, Mitch Pileggi e Sheena Easton. In *UIX* si passa dalla totale imperturbabilità dell'Avatar davanti a eventi paragonabili al lancio della bomba atomica su Hiroshima alla penosissima caratterizzazione arteriosclerotica di Lord British. Il che, intendiamoci, non significa che non vi siano alcune caratterizzazioni azzeccate (a noi è piaciuta la bella "musicista" che suona l'arpa nel castello di British), ma nel complesso sembra che un destino perverso abbia colpito proprio i personaggi che avrebbero dovuto essere emotivamente più "forti" della storia (i dialoghi "romantici" tra l'Avatar e Raven, l'interesse amoroso del Nostro nel gioco, vengono battuti per sceneggiatura e recitazione solo da quelle orride *soap opera* di produzione nazionale che da qualche tempo funestano le nostre reti televisive – una cosa che non ci saremmo mai aspettati di vedere in un titolo della serie di *Ultima*). E parlando di sceneggiatura... OK, lo avete indovinato!: non raggiunge la qualità quasi "letteraria" di *Fallout* e *Planescape* (e nemmeno di *Ultima VII* se è per questo), anche se fortunatamente non scende neppure ai livelli "dilettantistici" di *Baldur's Gate*.

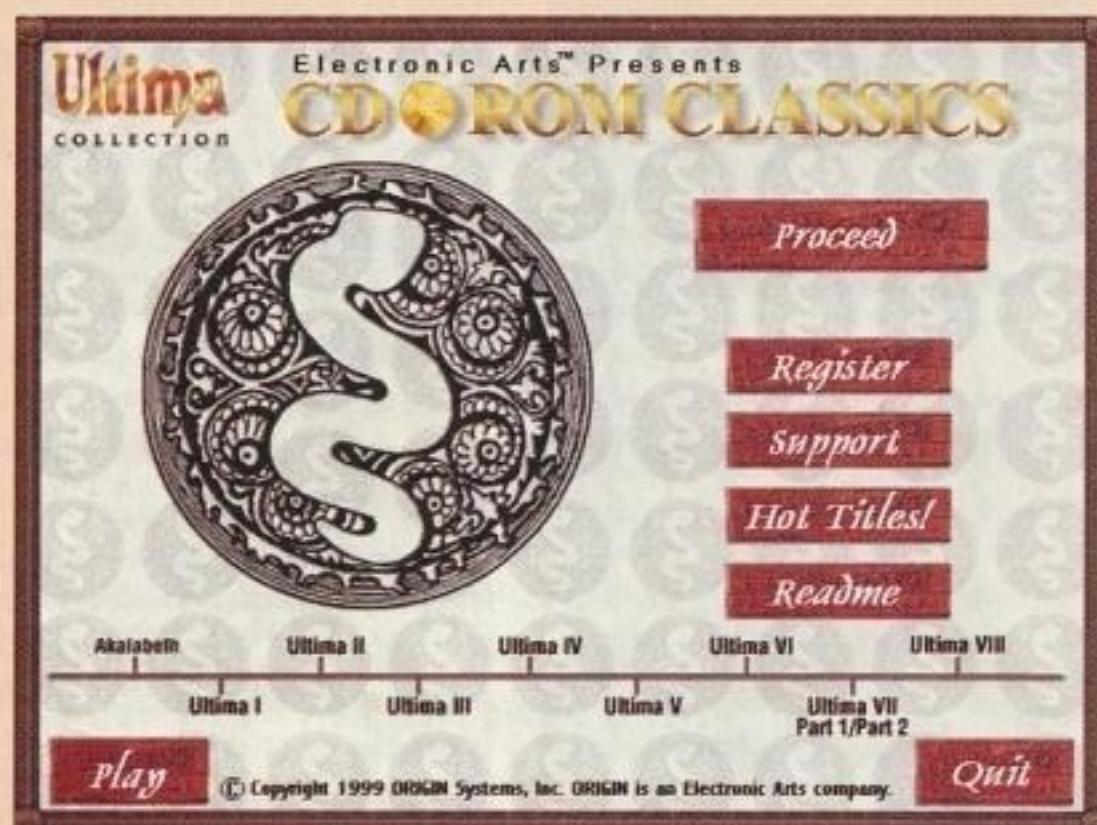
AVATAR! HO PERSO UN OTTAVO DELLA MIA PAZIENZA!

La versione di *Ultima IX* originariamente distribuita nei negozi e via commercio elettronico avrebbe potuto vincere il premio per il gioco più buggato della storia – se non vogliamo considerare l'inarrivabile *Battlecruiser 3000AD*. Il supporto *D3D* era

Un altro dei limiti del motore grafico del gioco: gli elementi del paesaggio "trasparenti" che paiono solidificarsi poco a poco.

Britain perduta nella nebbia.... sotto più punti di vista, l'immagine-simbolo del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA CONFEZIONE MOLTO SPECIALE

Negli Stati Uniti *Ultima IX: Ascension* è stato venduto in diverse soluzioni di "imballaggio".
Alla canonica scatola, infatti, si sono aggiunte varie edizioni speciali, da "collezionisti", se vogliamo, ricche di gadgetteria e di ammenicoli vari.
La versione più rara della creatura di Richard Garriot è la cosiddetta "Dragon Edition", una confezione le cui generose dimensioni tradiscono a prima vista la ricchezza dei contenuti. La scatola, infatti, è grande circa 30 per 40 cm (poco meno di un foglio A3) e, una volta aperta, schiude un piccolo tesoro.
La custodia dei CD, tanto per incominciare, è più "grassa" di quella contenuta nelle versioni "lisce" del gioco. Non è una scelta puramente estetica: oltre al CD dell'installazione e a quello di gioco troviamo, infatti, un CD contenente la collection completa della saga di Ultima, vale a dire tutti i giochi che hanno fatto la fortuna di Lord British. Partendo quindi da *Akalabeth* per proseguire con *Ultima I* e così via fino a *Ultima VIII – Pagan*, oggetto, come il nono capitolo recensito in queste pagine, di controversie da parte degli appassionati per le scarse componenti ruolistiche. Un peccato che sul CD Collection manchino i due *Underworld*, ma forse era chiedere troppo.
Il quarto CD è una vera chicca: una CD Audio contenente una selezione delle musiche del gioco. Chi ha amato la saga, ma anche chi si è avvicinato al Britannia da poco grazie a *Ultima Online*, troverà certamente i temi familiari di mille scorribande, ottimamente riprodotte in ventuno tracce audio da ascoltare ogni volta che ne avremo voglia.
Proseguendo nell'esplorazione della scatola, spicca immediatamente la mappa in stoffa (che si trova anche nella Special Edition), vera e propria chicca feticistica per tutti noi appassionati. Il manuale del gioco e lo Spellbook hanno le copertine in pelle… beh, in simil-simil-simil pelle, ma l'effetto al tatto è gradevolissimo. I tarocchi della zingara, invece, sono invece favolosi nella loro inutilità. Tutti i tarocchi delle virtù sono stati riprodotti con cura e in materiale robusto, tanto che sembrano veramente la bella copia di quelli che la zingara userà per definire il nostro profilo all'interno del gioco.
Una riproduzione dell'affresco presente nel museo dell'Avatar a Britain, è inclusa nella scatola in formato 43 per 18 circa e riporta sul lato opposto un comodo riassunto dei comandi principali del gioco. La Origin ha anche pensato a chi volesse "distinguersi" dalla massa, esibendo il suo alter-ego da Avatar anche nella vita di tutti i giorni. Bene, tutti noi malati di *Ultima* potremo acquistare una catenina per portare al collo il pendaglio a forma di Ankh presente nella scatola!
Concludono la ricca dotazione un poster grande all'incirca come la scatola e una pergamena firmata da Lord British che dice, in sostanza: "Bravo fesso… ora che hai trovato la Dragon Edition, ordinandola all'estero e pagandola uno sproposito, sarai felice di sapere che il gioco sul tuo PC funzionerà forse tra un paio d'anni… Bene, nel mentre gioca coi tarocchi. Tuo, Richie".
Ah, diavolo d'un Garriot!

Greetings Citizens of Britannia™

For your ongoing dedication and support to the Ultima™ series I hereby bestow my most sincere gratitude to you. Throughout the years it has been my utmost pleasure to work on the Ultima games, but more so to have such great fans such as yourself, without whom, none of this would have ever been possible. It is with mixed emotions that I complete this, the trilogy of trilogies, and thus close the book on the Avatar's struggle against the Guardian. The future holds new and exciting things and I look forward to forging ahead with your support. It is my hope that this certificate will serve as a reminder of just how much you've meant to myself, Ultima and Origin.

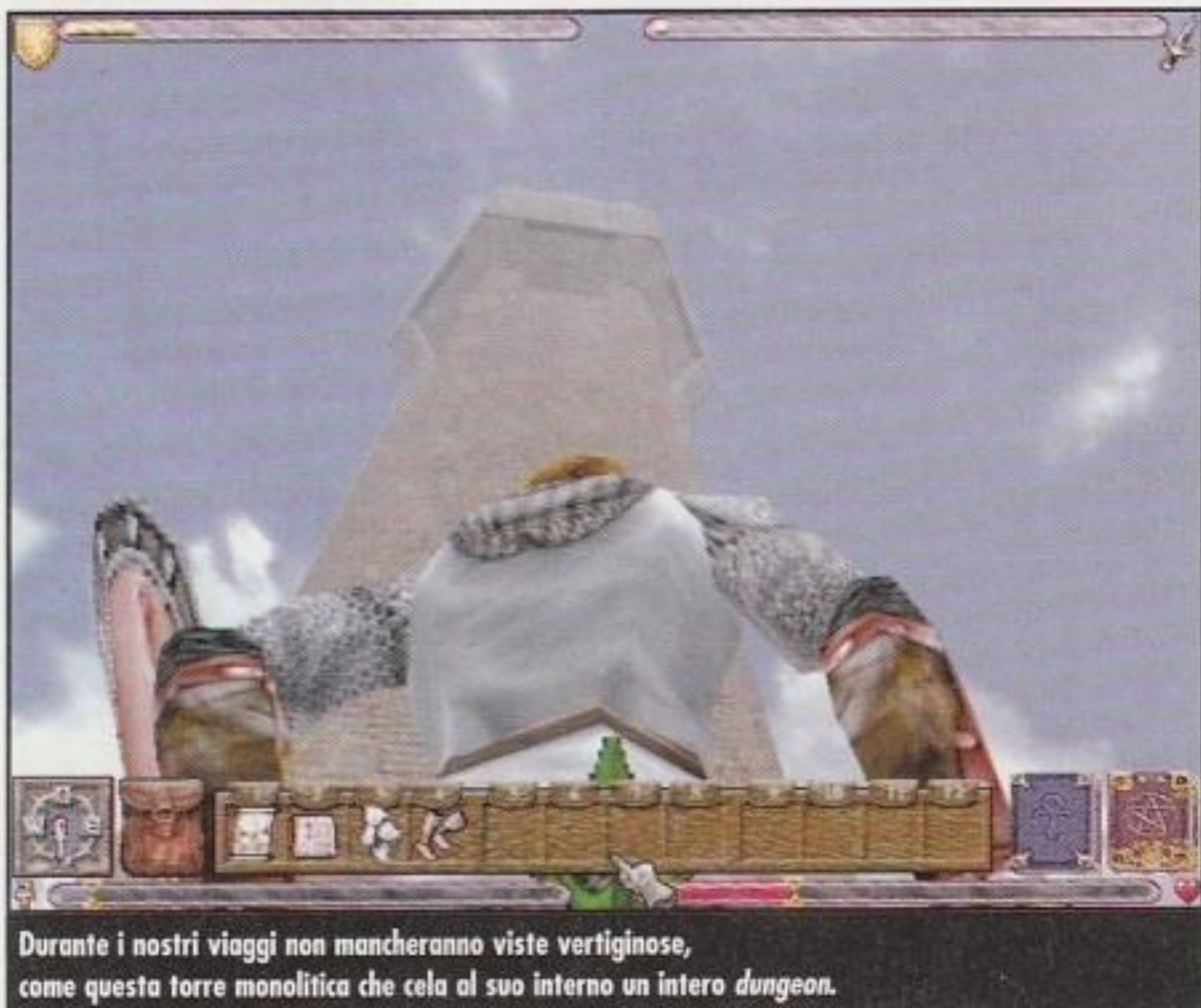
Your humble servant,

Grazie ai disponibili animali della Riserva Naturale di Austin, Texas, l'Avatar può addestrarsi nelle arti guerresche prima di affrontare il suo viaggio in Britannia.

inesistente, rendendo inutili costose schede come quelle basate sui *chipset* TNT2 (per non parlare delle GeForce, letteralmente umiliate dal motore grafico di Ascension ndSole); i *crash* inaspettati erano all'ordine non del giorno ma del minuto; l'intelligenza artificiale dei mostri era quasi nulla, ed essi si facevano massacrare senza reagire; le *quest* talvolta non funzionavano, lasciando l'Avatar smarrito in Britannia senza una meta; l'Avatar stesso si trovava talvolta incastrato in modo irrimediabile nel paesaggio costringendo il giocatore a ricaricare dal salvataggio precedente; e, parlando di salvataggi, poteva accadere di scoprire che essi si erano in qualche modo corrotti, costringendo il giocatore a ricominciare da due o tre salvataggi precedenti e a perdere ore e ore di gioco. Infine, un *leak* di memoria sia sotto D3D sia sotto *Glide* aumentava la già infelice scattosità del gioco dopo circa un'ora dello stesso, costringendo il giocatore a uscire e ricaricare per ridare al programma un minimo di giocabilità.

Chi ci segue da tempo potrebbe a questo punto ravvisare una certa ingiustizia da parte nostra: *Falcon 4*, l'ora defunto simulatore di volo della MicroProse, era stato distribuito un anno fa con una quantità di *bug* non inferiore, eppure per esso non avevamo esitato a distribuire lodi e acclamazioni. Perché questa disparità di giudizi?

La differenza tra i due programmi è che *Falcon 4* sotto la crosta dei *bug* mostrava tutte le potenzialità che lo avrebbero portato a essere ciò che è oggi, ovvero un gioco immenso e irripetibile.

Ultima IX, al contrario, anche dopo le correzioni che lo hanno reso quantomeno giocabile, si rivela essere un prodotto sorprendentemente blando. In un certo senso ci ricorda una delle delusioni dell'anno scorso,

Durante i nostri viaggi non mancheranno viste vertiginose, come questa torre monolitica che cela al suo interno un intero *dungeon*.

La nostra vecchia amica zingara adora cambiare costumi e acconciature. All'inizio di *Ultima IX* è appena entrata nel suo periodo incaico...

Nocturne: un titolo che, cercando di coprire più generi, non riesce a essere soddisfacente in ognuno di essi.

Non è *Tomb Raider*, grazie a Dio, ma come conseguenza non viene redento nemmeno dalla gratificazione di imparare a muovere con abilità l'Avatar nell'ambiente tridimensionale. Non è un gioco di ruolo vero e proprio, e malgrado le assicurazioni di Lord British non sembra che sia mai stato pensato come tale (in tal senso la mancanza di compagni che seguono il protagonista in missione è una mazzata fatale).

E come avventura non riesce realmente a proporre qualcosa di nuovo, se non il consueto *tour* tra le locazioni alla ricerca di persone con cui parlare, oggetti da raccogliere ed enigmi da risolvere. In ciò non vi sarebbe nulla di male, se titoli usciti contemporaneamente a *UIX* o addirittura prima, come (vediamo chi ci arriva?) *Fallout* o *Planescape: Torment* non avessero alzato il tiro nel mondo delle avventure/GDR con le loro strutture aperte e i loro mondi liberamente esplorabili. Perfino nel suo tentativo di proporsi come un ibrido di *action/adventure* capace di raggiungere un vasto pubblico esso viene miseramente travolto da *Half-Life*, e la mancanza di un'opzione multplayer che avrebbe quantomeno permesso ai giocatori di esplorare Britannia in compagnia – in una versione 3D dell'analoga opportunità offerta in *Baldur's Gate* – è l'ultimo chiodo sulla bara. Probabilmente la cosa che più ci ha stupito – e rattristato – è che la Origin aveva già tra le mani un eccellente motore di avventura/GDR in 3D: stiamo parlando di quello di *Ultima Underworld 1&2*, sviluppato dalla Looking Glass addirittura nel 1992. Che *UIX* non abbia saputo costruire sulle cose buone di quell'eccezionale serie di giochi proponendo – a otto anni di distanza! – un titolo la cui giocabilità non ne vede nemmeno i fanalini di coda è forse la cosa più incomprensibile e frustrante di tutta la vicenda di *Ascension*.

AVATAR! E' STATO BELLO FINCHE' E' DURATO!

Come nel caso di *Nocturne*, rileggendo la recensione mi rendo conto di essere stato forse più severo del dovuto con *UIX*. Una cosa che non può essere negata è l'immenso sforzo profuso dalla Origin in questo gioco, e forse il risultato finale sarebbe stato diverso se tale sforzo fosse stato meglio indirizzato. *UIX* è un gioco che va disperatamente vicino all'essere un capolavoro, e il risultato è che la rabbia e la frustrazione ne escono solo aumentate. Il problema è che *UIX* nasce "vecchio" nella sua struttura e, contemporaneamente, non riesce a girare decentemente nemmeno sui computer dell'ultima generazione.

Aggiungete i bug, la ripetitività delle *quest* e la presenza di giochi avversari di ottima qualità in ognuno dei generi che cerca di coprire, e come risultato avrete un gigante malato. Si tratta anche, e questo nessuno lo nega, di un'esperienza unica: il primo mondo fantasy davvero 3D ricostruito con questo fascino e meticolosità, ed il gioco è comunque lungo e robusto. Ma non è, purtroppo, la degna conclusione della "Trilogia di Trilogie", tutt'al più, una volta che tutti i bug venissero corretti, un buon GdR per computer.

Personalmente riteniamo che la vera eredità di *Ultima* sia oggi stata raccolta da *Ultima Online*, e per questa ragione attendiamo, qui sì con emozione, l'arrivo di *UO2*. Ci rivediamo in rete, Avatar!

Vincenzo Beretta

PC ZETA COMMENTO

Pubblicato (per onesta ammissione della Origin) ancora in versione beta, *Ultima IX* soffre di tutti i problemi possibili e immaginabili: requisiti di sistema esosissimi, una struttura di gioco vecchia, bug e *crash* assortiti e, in definitiva, tutti gli acciacchi di un progetto troppo ambizioso e dalla vita troppo tribolata. Per quanto ci amareggi dirlo, noi lo consigliamo sì senz'altro, ma in versione *budget*, quando costerà meno, sarà stato patchato ai limiti del possibile e anche i computer saranno più potenti. A meno che il vostro amore per Britannia non vi spinga a ignorare i suoi limiti e ad abbracciarlo per come è.

E poi, ehi!, non dimenticate la mappa di stoffa... ah, ma quella c'è solo nella Special Edition e nell'ormai introvabile Dragon Edition di cui potete leggere nell'apposito box.

ARMAGEDDON'S BLADE

Cos'è la Confluenza? E' forse una pericolosa forma influenzale? Se non riuscite a indovinare, leggetevi questa recensione e scoprirete l'arcano.

INFO
Genere: Strategico a turni
Casa: 3DO
Sviluppatore: New World Computing
Distributore: Ubi Soft Tel 02-813031
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II o equivalente
RAM: 64MB
Grafica: SVGA
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 300 MB

Tra la moltitudine di titoli strategici usciti lo scorso anno, la palma del migliore se l'è guadagnata *Heroes of Might and Magic3*, un giocone a turni che ha fatto scuola in questo genere. Questa serie, che vanta una solida tradizione e un fedele stuolo di appassionati, ha trovato in questo suo terzo episodio il punto di massimo splendore proponendo una giocabilità a livelli stratosferici e una longevità decisamente elevata. Dopo il buon successo di vendite sul suolo italiano, inaspettato per un prodotto considerato di nicchia dallo stesso distributore) era logico aspettarsi un'ulteriore espansione com'era già accaduto qualche anno fa con il vecchio *Heroes2*. Quindi, ecco a voi *Armageddon's Blade*, l'attesissima add-on di *Heroes of Might and Magic3*.

LA SPADA NELLA ROCCIA

Chi ha giocato per notti intere al titolo della New World Computing sarà contento di sapere che questa nuova espansione è piuttosto massiccia, ampliando e aggiungendo al gioco originale nuove campagne, nuovi scenari di varia grandezza, un nuovo generatore di mappe e un editor di campagna. Le innovazioni apportate da *Armageddon's Blade* non riguardano solo mappe e la trama ma i programmatori si sono impegnati a fondo per introdurre nuove creature e potenti eroi. La novità più eclatante è l'introduzione degli Elementali della Confluenza.
La maggior parte di voi si starà chiedendo che cosa significhi questa parola: si tratta semplicemente di una nuova città (la nona presente nel gioco) dotata di nuovi eroi, emersa, o creata ad hoc, dopo il trionfo della regina Caterina e del regno di Erathia nel precedente capitolo.
Vi troverete ad affrontare nel corso del gioco sei campagne completamente nuove, ognuna con la propria trama (La Spada dell'Armageddon, Il Sangue del Dragone, L'Ammazza Dragoni, Il Festival della Vita, L'Ostinato Temerario e Giocare col Fuoco). Oltre a queste nuove campagne sono stati aggiunti anche 38 scenari singoli: insomma, la longevità in questa espansione è assicurata.
Tralasciando l'introduzione degli eroi della Confluenza, l'altra novità di rilievo è l'introduzione dell'editor di mappe, non implementato in *Heroes3*: in *Armageddon's Blade* ne hanno aggiunti addirittura tre! Il primo è il generatore di mappa casuale che vi permetterà di creare delle mappe giocabili, decidendone dimensione, tipo di terreno, difficoltà, numero di giocatori e molto altro ancora. Una volta creata una mappa, la potrete modificare utilizzando l'apposito editor, oppure unire ad altre mappe con una trama, mediante l'editor di campagna. Insomma, potrete definire voi la trama, le opzioni iniziali e gli oggetti da trasportare nel corso di scenari multipli.
Il gioco vi offre due nuove classi di eroi, per un totale di 16 nuovi eroi e di nuovi 11 eroi di campagna, intorno ai quali si sviluppano le avventure.
Un'altra novità è che ora potrete sorvegliare le miniere con delle creature.
Il gioco è davvero molto bello e ricalca in tutto e per tutto, com'era prevedibile, la struttura di *Heroes3*: se vi aspettavate delle novità clamorose, le troverete probabilmente nel prossimo *Heroes4*. Abbiamo trovato alcune missioni particolarmente ostiche, altre sono semplicemente lunghissime e vi richiederanno alcuni giorni per essere completate. Secondo la nostra opinione questo pacchetto aggiuntivo vi durerà per molto tempo... Il supporto al multiplayer è come sempre buono, adattandosi perfettamente il gioco a turni di *Heroes3* alle sessioni multigiocatori. Dopo averlo provato a fondo ci siamo resi conto di come questo gioco necessiti di qualche ritocco strutturale nel suo prossimo e già atteso nuovo episodio: innanzitutto, ci aspettiamo grosse innovazioni a livello combattimenti con la possibilità di usufruire di una grafica e di una paesaggistica tridimensionale che potrebbero apportare nuove strategie nell'attacco o nella difesa. Un'altra cosa che non abbiamo apprezzato finora è la scomparsa dell'eroe in caso di ritirata.
Nonostante gli sforzi dei designer, il gioco dopo un certo numero di campagne e di missioni diventa abbastanza meccanico e ripetitivo: servirebbe una maggiore varietà. Sul fronte hardware abbiamo riscontrato problemi di compatibilità con le schede madri dell'Asus per i processori K6 dell'AMD: per come risolvere questo problema vi rimandiamo alle FAQ sul sito www.3do.com.
Da segnalare la buona localizzazione del manuale e su schermo in italiano: alcuni racconti sono davvero esilaranti!

Raffaello Rusconi

Dopo aver trionfato lo scorso anno, *Heroes3* si appresta a rinverdire i fasti con quest'ottima espansione dalla elevata giocabilità e longevità. Per giocare ad *Armageddon's Blade* dovrete possedere l'originale *Heroes3* e se non l'avete è una buona occasione per colmare questa grave lacuna: infatti, il titolo della 3DO è forse il gioco a turni più intrigante creato sul mondo dei PC. Un titolo da avere e giocare assolutamente! Se lo avete già finito più volte e volete divertirvi a creare nuove mappe, *Armageddon's Blade* è azzeccatissimo!

http://www.oldgamesitalia.net/

EVERQUEST

La 989 Studios getta un guanto di sfida alla Origin nell'ambito dei GdR online.

INFO

Genere: Gioco di ruolo Online
Casa: 989 Studios (Sony)
Sviluppatore: Verant Interactive
Distributore: Importazione
Prezzo: L. 149.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II (o K6-2) 300mhz
RAM: 128 MB
Grafica: Glide o Direct 3D di seconda generazione
CD-ROM: 6X
Spazio su HD: 700 MB

É inconfondibilmente lui: il logo del gioco!

I giochi di ruolo per computer stanno vivendo un periodo intensissimo, da un paio d'anni a questa parte. Dopo l'avvento dell'ottimo *Fallout* e l'hype che c'è stata intorno al lancio di *Baldur's Gate* è indubbio che l'interesse da parte del pubblico verso questo genere (che prima del gioiellino Black Isle affrontava una situazione piuttosto desolante) sia aumentato non poco.
Una spinta ancora maggiore è stata data da *Ultima Online* che per la prima volta (prendendo probabilmente forte spunto dai MUD, Multi User Dungeon, giochi di ruolo online e multigiocatore basati prevalentemente sul testo) presentava un approccio al gioco di ruolo per computer completamente diverso, essendo un gioco basato esclusivamente sul multiplayer, primo passo verso l'avvicinamento al gioco di ruolo classico, quello "da tavolo" per intenderci.
Come saprà chi segue mensilmente l'Opinione di PC Zeta sui GdR l'avvicinamento dei Giochi di Ruolo per computer a quelli da tavolo sta per avere una nuova svolta con il prossimo avvento di titoli che prevedono la figura del master (umano), proprio come succede nelle esperienze pencil and paper. In attesa di quello che ci riserverà il futuro, fermiamoci al livello raggiunto da *Ultima Online* per analizzare uno dei suoi principali antagonisti.

All'inizio di una nuova partita si sceglie dove cominciare. La scelta è spesso forzata dalla razza e dalla classe del personaggio.

ONLINE GAMING

Everquest è quindi un gioco di ruolo esclusivamente multiplayer che ha tra i requisiti minimi una connessione a Internet. Prima di iniziare ad interessarsi a questo titolo è bene tener presente che oltre al costo (anche più alto della media) del gioco c'è da sobbarcarsi la bolletta telefonica "pompata" dalle ore di gioco e anche una spesa mensile per mantenere attivo l'account (in pratica la password per entrare nel mondo di gioco), spesa dovute alla manutenzione dei server necessari a tenere in vita un gioco del genere.
Detto questo vediamo cosa offre *Everquest* al giocatore e se quello che offre riesce a giustificare lo sforzo economico da fare per giocarci. *Everquest* è ambientato nel mondo fantasy di Norrath, popolato, questa è la caratteristica fondamentale del genere a cui appartiene il gioco, da migliaia di personaggi guidati da altrettanti giocatori umani.
I personaggi non giocanti (che all'interno di un gioco di in ruolo single player sono tutti i personaggi tranne quello impersonato dal giocatore) sono ristretti a particolari categorie (guardie, mercanti e cosi via) necessarie alla struttura del mondo.
Tutto il resto, tutti gli altri personaggi che si incontrano nel corso del gioco sono gli alter ego di persone in carne ed ossa sedute dietro una scrivania con davanti il monitor di un PC. C'è poi da tener presente che il gioco è interamente in inglese e che non esistono server italiani su cui giocare, per cui una buona conoscenza dell'inglese è assolutamente indispensabile per pensare di giocare a *Everquest*.

Il bestiario di Norrath è molto vario.

CALARSI NEL RUOLO

L'ambiente grafico tridimensionale con cui Norrath è rappresentato e la visuale in prima persona, con cui ci si muove attraverso il mondo (tuttavia la visuale è selezionabile dal giocatore tra un tot di possibilità), rappresentano una scelta totalmente diversa da quanto visto in *Ultima Online* (caratterizzato invece da una visuale isometrica in terza persona). Scelta sicuramente votata a offrire al giocatore una maggiore immersività. E bisogna dire che muoversi avendo la sensazione di guardare come se si stessero usando i propri occhi aiuta a farsi prendere dall'atmosfera

Aiutiamo Aenenye infastidita da uno scheletro.

del gioco, soprattutto quando si ha a che fare con un prodotto in cui immedesimarsi nel personaggio è più che fondamentale. Peccato che l'immersività rischi poi di essere compromessa da alcune caratteristiche del gioco piuttosto strane, come l'irrealistica possibilità (peraltro anche molto utile in termini squisitamente pratici) di parlare con personaggi che si trovano anche a miglia di distanza da noi, cosa che non aiuta molto il giocatore a calarsi nel personaggio. E pensare che ci sono alcuni master di GdR da tavolo che vietano ai giocatori di parlare tra loro se non come personaggi! Tornando all'ambiente grafico tridimensionale c'è da dire che quest'ultimo è realizzato sicuramente bene, anche se molto lontano da quanto è possibile ammirare in giochi di tutt'altro genere come *Quake 3*, per esempio. In ogni caso i personaggi, pur essendo realizzati con pochi poligoni, sono abbastanza piacevoli all'occhio e le ambientazioni, pur soffrendo di una eccessiva "quadratizzazione" hanno il loro fascino.

PERSONAGGI E PLAYER KILLER

Giocare ad *Everquest* prevede come prima mossa la creazione di un personaggio Fare questo vuol dire decidere la razza tra le dodici disponibili, quindi la classe (ci sono 14 diversi ruoli tra cui optare), bilanciare le abilità di cui il personaggio è dotato, modificare a proprio piacimento, per quanto è possibile, l'aspetto del proprio alter ego (di cui si può ovviamente scegliere anche il sesso) e infine, nella maggior parte dei casi, decidere la religione che il personaggio deve seguire. Dalla scelta della razza e della classe dipende anche il luogo in cui cominciano le avventure del personaggio appena creato. Un nando, per esempio, non inizierà la partita in una zona popolata da troll. Norrath si divide fondamentalmente in tre continenti, ciascuno dei quali comprendente diverse città. All'inizio di una partita il giocatore potrà scegliere se schierarsi dalla parte dell'Ordine o della Discordia e, in seguito a questo, rifiutare o accettare l'eventualità di danneggiare o essere danneggiato da altri personaggi giocanti. E' il sistema utilizzato da *Everquest* per arginare il problema forse più diffuso nei giochi di ruolo online: quello dei Player Killer. In questo modo, tutti quei giocatori che non sopportano di vedere il proprio personaggio ucciso senza motivo da giocatori che si divertono solo vedendo scorrere il sangue altrui possono risolvere la questione una volta per tutte: scegliendo di stare dalla parte dell'Ordine, infatti, si rifiuta il PvP (Player versus Player combat) e si vive tranquilli. D'altra parte, però, in questo modo è evidente che nel gioco vengano a crearsi due diversi "livelli" paralleli, il che non aiuta la sensazione di sentirsi in un mondo unico. Del resto il problema dei Player Killer è tra i più discussi nelle comunità di giocatori, dà spazio a dispute che spesso sfociano nel filosofico e difficilmente se ne troverà una soluzione definitiva.

INTERFACCIA E SISTEMA DI COMBATTIMENTO

L'interfaccia utente, sicuramente non tra le più intuitive, presenta uno strano mix tra pulsanti cliccabili via mouse e comandi da dare tramite tastiera (nel senso che, per fare un esempio, per gridare aiuto c'è bisogno proprio di scrivere /shout Help!). Il metodo utilizzato per muovere il personaggio risulta simile a quello degli sparatutto in terza persona. Il sistema di combattimento è semplicissimo: si punta un avversario e si preme il tasto A per attivare l'attacco automatico. Purtroppo la necessità, propria di un gioco online, di essere in tempo reale fa sì che al giorno d'oggi sistemi di combattimento molto apprezzati come quello di *Baldur's Gate* siano ancora una chimera per giochi del genere. D'altra parte il fatto di giocare con altri giocatori umani dovrebbe spingere a divertirsi in modi alternativi al banale combattere.

Gianluca Loggia

La creazione del personaggio è molto semplice. Tuttavia è meglio documentarsi prima di crearne uno.

PER CHI VOLESSE SAPERNE DI PIÙ

Analizzare un gioco come *Everquest* richiederebbe ben più che le due pagine che avete davanti. Non potendo fare altro, abbiamo pensato di consigliarvi due tra le miriadi di siti realizzati dai fan del gioco. Su Everquest Vault (http://eqvault.ign.com/) e su Everquest Stratics (http://eq.stratics.com/), oltre a news sempre fresche e ad una serie di interessantissimi articoli (nella sezione Editorials) riguardanti i vari aspetti del gioco, troverete varie ed utilissime guide sul gioco in generale, su come creare un personaggio (con dettagliate analisi di tutte le classi e le razze), sulle varie città, sul bestiario presente in ogni zona di Norrath. Grazie ai msg board dei due siti è inoltre possibile scambiare opinioni con altri giocatori di *Everquest* discutendo così di problemi del gioco e apprendendo molte delle cose utili per vivere al meglio nel mondo di Norrath. In modo particolare consigliamo a chiunque volesse iniziare a giocare a *Everquest* di guardarsi con attenzione la sezione Guidebook di Everquest Vault e la sezione Strategy & Lore di Everquest Stratics. E di leggere, naturalmente le FAQ relative al gioco presenti su entrambi i siti.

***Everquest* è sicuramente una buona alternativa a *Ultima Online* per tutti gli amanti dei giochi di ruolo via Internet. La grafica ben realizzata e il mondo affascinante in cui i giocatori vivono, così come il buon numero di razze e classi tra cui scegliere sembrerebbero essere le caratteristiche di un ottimo gioco. Purtroppo la "distrazione" causata dalla possibilità di chattare a distanza e la questione del Player versus Player combat rischiano di far abbassare il grado di immersione del giocatore. Se aggiungiamo il prezzo elevato, le esose richieste hardware e, per molti giocatori italiani, il problema di dover parlare in inglese siamo costretti a ridimensionare il giudizio che *Everquest* avrebbe potuto meritare. Citando il vademecum di PC Zeta: "Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità".**

ASHERON'S CALL

Piccoli mondi virtuali crescono...

INFO

Genere: GDR Online
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Turbine Software
Distributore: Microsoft
Prezzo: 159000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win 9x
Processore: Pentium 200 Mhz
RAM: 32 MB
Grafica: Direct 3D almeno 800*600 16 bit.
CD ROM: 8x
HD: 150 Mb

Dopo *Ultima Online* ed *Everquest*, ecco apparire sui nostri schermi *Asheron's Call*, il GdR online di Turbine edito da Microsoft. Sono molti a sostenere che questo tipo di giochi rappresenti il futuro dell'intrattenimento, ma è altrettanto vero che per ora nessuno di questi prodotti riesce a essere completamente soddisfacente.

Eccoci con il nostro Patron a parlare comodamente seduti sul balcone di questa locanda.

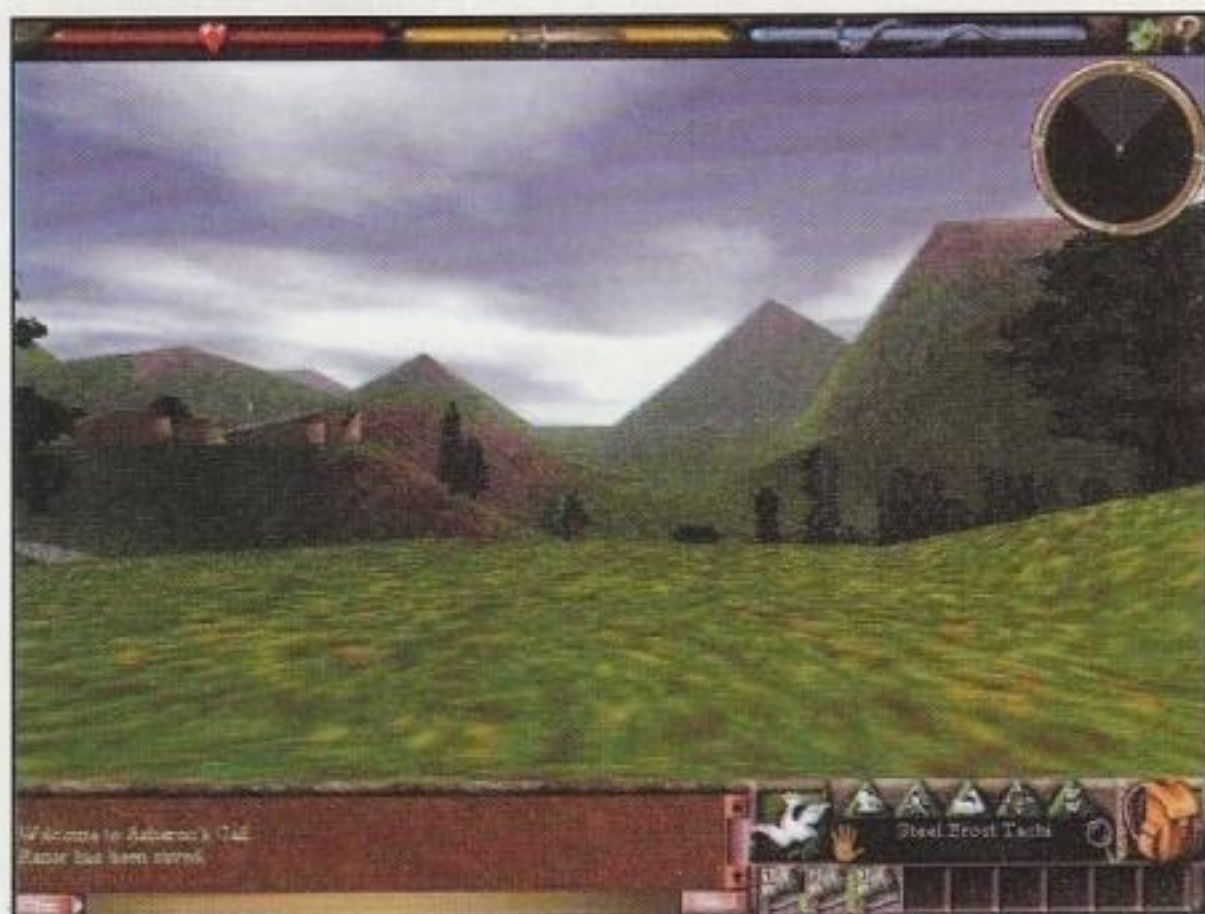
UN NUOVO MONDO DA VISITARE

Il mondo di Dereth è il luogo dove gli umani vengono richiamati dal potente mago Asheron.
Questo signore ha prima combinato un pasticcio aprendo un portale che ha permesso a dei pericolosi esseri di arrivare sul florido pianeta degli Empyrean e ora tenta di porvi rimedio. Attraverso diversi portali, altre creature sono entrate su Dereth, e tra questi gli umani di Ispar. Molti umani, dopo essersi liberati grazie ad alcuni eroi dalla schiavitù, decisero di ricostruire una civiltà sulle ceneri di quella distrutta.

VOGLIO CRESCERE

Il primo passo sarà ovviamente quello della creazione del personaggio, e potremo scegliere tra tre razze: gli Aluvians, coraggiosi e leali guerrieri, i Gharu'ndim, astuti commercianti e infine gli Sho, disciplinati combattenti, ispirati alle popolazioni orientali.
Ovviamente l'appartenere a una razza non ci obbliga a generare per forza un certo tipo di personaggio, anche se influenza alcune delle sue caratteristiche, il che rispecchia il diverso tipo di formazione che viene data a ogni persona a seconda del luogo di nascita. Una volta stabilite le caratteristiche principali, dovremo decidere cosa saprà fare il nostro personaggio: avremo un lungo elenco di skill che vanno dal saper cucinare al maneggiare una spada fino all'abilità di lanciare alcuni particolari tipi di incantesimi; il nostro punteggio in ogni skill dipende dalle nostre caratteristiche primarie e potrà essere incrementato durante il gioco spendendo i punti esperienza guadagnati. In definitiva, il sistema di creazione del personaggio è molto buono e non limitato da un sistema di classi: potremo imparare a fare qualunque cosa in futuro, anche se saremo più portati per certe discipline che per altre.
Superata questa prima fase, dovremo decidere su quale "mondo" giocare: esistono 6 server diversi, ognuno dei quali è un diverso mondo di Dereth. In uno solo di questi è permesso ai "Player Killer" di partecipare.

CI SIAMO ANCHE NOI!

All'inizio un comodo tutorial ci permetterà di imparare i rudimenti necessari per muoverci nel mondo virtuale. L'interfaccia di gioco è abbastanza comoda: avremo in basso una piccola chat che potrà essere ingrandita per poter seguire il dialogo più facilmente, anche se purtroppo in modalità ridotta è troppo stretta, mentre in modalità espansa occupa una porzione troppo grande di grafica e non esistono vie di mezzo; sulla sinistra avremo varie schermate attivabili con dei pulsanti quali l'inventario, le caratteristiche del nostro personaggio, la gestione delle

alleanze, fino alla configurazione del programma. Nel complesso l'interfaccia è comoda da gestire e consente di avere una visuale praticamente a tutto schermo quando necessario (durante i combattimenti). Invece si potranno seguire comodamente i dialoghi e gestire l'inventario durante i periodi trascorsi in città. La finestra grafica ci mostra un ambiente tridimensionale discretamente dettagliato e decisamente fluido. Purtroppo il dettaglio dei personaggi non è assolutamente sufficiente per consentirci di riconoscere una persona senza leggerne il nome, nonostante durante la creazione del personaggio venga permesso di definire in maniera abbastanza particolareggiata i lineamenti del viso. Il dettaglio degli ambienti, in generale, è decisamente soddisfacente per il tipo di gioco: vivendo in un mondo particolarmente grande e pieno di ambienti naturali di vario tipo, ci imbatteremo spesso in splendidi panorami e sarà molto bello restare a guardarli con un amico mentre si parla dei nostri ultimi viaggi.

Dopo il tutorial il gioco comincerà veramente. Saremo vicino a una città dove abita gente della nostra razza, e a questo punto dobbiamo solo gettarsi nella mischia. Conoscere alcune persone è la prima cosa da fare e l'ambientazione garantisce un certo realismo nell'incontrare altre persone. Purtroppo anche in *Asheron's Call* una delle prime cose da fare sarà quella di addestrare il nostro personaggio andando a combattere nei famigerati "newbie" dungeon. Poco male, è solo l'inizio; nel paese dove siamo arrivati sembrano tutti piuttosto amichevoli e si aiutano a vicenda. Ci viene consigliato di metterci sotto la "protezione" di un Patron, che ci guiderà durante i nostri primi passi in questo nuovo mondo, ci fornirà anche armi e attrezzatura se necessario. Durante la nostra prima partita abbiamo incontrato persone molto disponibili ad aiutarci in ogni necessità, e a descriverci anche il mondo e i problemi che potremo incontrare durante i nostri viaggi.

Il sistema sociale in *Asheron's Call* è simile a quello feudale. Noi giuriamo fedeltà a un Patron, che dovrà provvedere ai nostri bisogni e che noi aiuteremo in alcuni compiti e con cui andremo a combattere quando necessario. Lo stesso Patron sarà Vassallo di un altro Patron più potente di lui, e così via. In ogni città troveremo uno o più clan organizzati in questo modo. Le persone appartenenti a uno stesso clan combatteranno per difendere i loro possedimenti, per potenziare i loro personaggi, oppure passeranno allegre serate in compagnia in una locanda a bere e a parlare.

MANCA SEMPRE QUALCOSA

Sembra fantastico. Invece non lo è, non almeno in maniera completa. Certo, ci si può innamorare anche di *Asheron's Call* come di tutti gli altri mondi virtuali e dire addio alla propria vita reale per perdersi nei meandri di un gioco decisamente molto immersivo e coinvolgente. Però troppi limiti ostacolano la vita su Dereth, come a esempio l'inaccettabile mancata possibilità di costruire nuove case, o il fatto che quasi nessuna delle persone incontrate avesse una casa per vivere, o ancora che, per quanto ci si sforzi, la maggior parte del tempo la si passa a fare quest di cui spesso ai nostri personaggi può non interessare granché, e l'alternativa è andare a pescare al lago: piacevole, ma alla lunga noioso. Insomma, ci si può divertire parecchio, ma va ricordato come la spesa sia ingente in quanto si dovrà acquistare il gioco, pagare un canone mensile di 10$ a partire dal secondo mese (il primo è omaggio) e in più ovviamente gli scatti telefonici. Per tutto questo, e per il fatto che è probabile che dopo un po' ci si stanchi della routine, è bene pensarci due volte prima di acquistare questo prodotto.

Daniele Dellafiore

VERO GIOCO DI RUOLO NEI MONDI ONLINE

Il divertimento in questo tipo di giochi dipende moltissimo dalle persone che si incontrano. Ci saremmo stancati subito, se fossimo arrivati in un posto dove tutti continuavano a combattere fra di loro come se Dereth fosse una gigantesca arena di *Quake*. Al contrario abbiamo incontrato persone che avevano veramente voglia di interpretare dei personaggi che sono in quel posto per costruire una civiltà, e vivono per questo. Insomma, persone che giocano di ruolo. Ovviamente non sempre si può essere fortunati, e capiterà spesso di incontrare gente che sta su Dereth solo per incrementare la potenza del suo personaggio o per massacrare gli avversari. Poco male, la maggior parte delle persone sembra impegnarsi a giocare seriamente, anche se tutti girano con la spada in mano anche quando vanno dal panettiere neanche si fosse sempre sotto assedio. Ovviamente questo commento sul modo di giocare degli abitanti di Dereth è puramente indicativo: comunque continueremo a parlare di *Asheron's Call* nei prossimi numeri quando possibile, in quanto si tratta ovviamente di un progetto di ampio respiro e la cui trattazione non si può esaurire in poche pagine dopo un breve periodo di gioco.

COMMENTO

Siamo alle solite. *Asheron's Call* è un prodotto valido, i server online sono molto veloci, il mondo è vasto e interessante, le persone che ci giocano disponibili e di buona compagnia. Però... però manca ancora qualcosa ai mondi online, quel qualcosa che ci faccia veramente dire "fantastico". Certo si rimane favorevolmente colpiti dalla possibilità di vivere questa vita alternativa, e inoltre *AC* è molto ben realizzato anche dal punto di vista tecnico ed è basato su un regolamento comodo e ben pensato. Però mancano alcune cose che sono indispensabili per farci credere all'illusione del mondo virtuale. Non è detto che non ci saranno in futuro anche nello stesso *AC*. Per il momento resta un prodotto consigliato, perché offre un'esperienza nuova, anche se non ancora pienamente soddisfacente.

76

TZAR - THE BURDEN OF THE CROWN

Questa volta è la bulgara Haemimont a provare a inserirsi nell'affollato settore degli strategici in tempo reale, con un'atmosfera e qualche vago elemento da GdR.

INFO

Genere: Strategico/GdR
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Haemimont
Distributore: 3D Planet
Prezzo: L.99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM:
Spazio su HD: 250 MB

Durante il caricamento degli scenari possiamo ammirare disegni dalla notevole qualità.

Il male ha sempre cercato di dominare il mondo. E da sempre gli uomini combattono contro le forze del male per rimanere liberi. Spesso il male si è servito di uomini, spesso di creature magiche, spesso di esseri venuti dall'oltretomba, e in ogni caso la battaglia per la sopravvivenza dell'umanità è stata dura, dall'esito incerto. E' con questa introduzione epica che inizia *Tzar: The Burden Of The Crown*, ultima fatica della bulgara Haemimont, per prepararci a una serie di scenari in cui dovremo combattere le armate del male, ma anche ricostruire la nostra civilizzazione.

Un giovane contadino, Sartor, apprese le proprie origini nobili, deve prendere il posto del padre, re caduto in battaglia, per guidare le schiere di coraggiosi soldati che si sono contrapposti alla brama del male, in un'epoca magica collocabile approssimativamente a fianco del nostro Medioevo. Guidato, addestrato e aiutato da anime valorose, come il fedele capo delle guardie reali o il saggio mago maestro dei più potenti incantesimi, Sartor si cala immediatamente nel suo nuovo ruolo di ago della bilancia nel cosmico conflitto tra bene e male. Il gioco è uno strategico in tempo reale, le cui caratteristiche salienti sono comuni a praticamente tutti i titoli del genere: vi troverete a guidare un'armata di fedeli nella classica visuale isometrica, a costruire villaggi e a cercare risorse nell'ambiente circostante. *TTBOTC* si snoda attraverso una ventina di missioni, tutte legate strettamente tra loro da un saldo filo conduttore, e non tutte necessariamente consistenti in battaglie di tipo classico: spesso dovremo attraversare regioni impervie per incontrare personaggi in possesso d'informazioni importanti, dovremo cercare oggetti utili, dovremo ricostruire città devastate e difenderle, oppure dovremo disinfestare cimiteri da spaventose creature spettrali. Le unità possono costruire o combattere, e in ogni caso abbiamo diversi tipi di ordini da impartire a ciascuna. Gli edifici hanno finalità diverse, spesso permettono di investire in ricerca per produrre guerrieri più efficienti o per utilizzare meglio le risorse naturali. Gli scenari sono ambientati sulla terraferma, ma esistono anche unità navali per combattere sull'acqua o trasportare truppe da una lingua di terra all'altra. Le risorse sono di quattro tipi: pietra, per alcuni tipi di edifici, legno, praticamente la materia prima per ogni costruzione, cibo, necessario per il sostentamento della popolazione, e oro, che rappresenta la spesa più elevata di una società evoluta e complessa, e consente di intraprendere le ricerche tecnologiche. Gli edifici e le unità mobili richie-

Le strade da seguire per le ricerche di personaggi e oggetti fanno parte dell'ambiente naturale. Indicano che qualcuno è già passato di là, e magari non è molto amichevole.

Come in ogni gioco di strategia che si rispetti, per dare ordini a più di un'unità contemporaneamente è necessario selezionare il gruppo prima.

dono combinazioni varie tra i quattro suddetti elementi. Gli scenari si svolgono in ambienti desertici e assolati, o boschivi, con alberi e arbusti, o ghiacciati, con radi alberi e rocce affioranti da un'abbagliante distesa bianca.
Il terreno contiene ostacoli naturali come ripidi dislivelli o piccole montagne o fiumi o mari che devono essere attraversati, e di cui bisogna tenere conto nel percorso da fare nel caso che la missione richieda di compiere viaggi con gruppi numerosi di unità. Non è possibile edificare su terreni non pianeggianti (né ovviamente compenetrare gli edifici) ma, a differenza di molti altri giochi di questo tipo, *TTBOTC* non pone limiti né vincoli alla posizione reciproca delle costruzioni, che possono essere a distanza qualunque l'uno dall'altro. Però, per esigenze difensive, è buon senso non spargerli su un'area troppo vasta, anche perché le torrette armate e le fortificazioni sono alquanto costose in termini di legno e tempo di edificazione. Sono presenti i classici tipi di edifici di una società rurale medioevale: case per i contadini, stalle, caserme per addestrare i soldati, moli per le imbarcazioni, magazzini per il cibo, fattorie, luoghi di culto, botteghe per fabbri e altri artigiani. I campi coltivabili non sono edifici, volendo essere precisi, ma vanno gestiti come ogni altra struttura fissa. Ci sono altre strutture interessanti, come le torri per i maghi. Non occorre costruire strade. La struttura centrale della città è il Castello, che offre riparo ai contadini. durante le battaglie e risana i soldati feriti che vi fanno ingresso. Trovandoci in un'epoca antecedente la polvere da sparo, le uniche armi a lunga gittata sono archi, balestre e catapulte, oltre agli

Negli scenari nordici, il terreno è innevato, permettendo di apprezzare meglio il dettaglio della vegetazione e delle relative ombre.

incantesimi dei maghi che si materializzano in palle di fuoco o similari. Ma in genere i soldati o sono arcieri, o sono fanti con mazza o spada, o cavalieri. Ora, notiamo che se i contadini nei villaggi hanno delle limitate capacità offensive, per difendersi soprattutto dagli animali selvatici, non molto diffusi ma presenti; di contro i soldati sanno solo combattere e nei periodi di calma e di costruzione stanno letteralmente con le mani in mano, magari pattugliando il territorio. Governare le truppe in battaglia richiede una certa attenzione, dosando gli attacchi da lontano e quelli corpo a corpo, utilizzando le proprietà curative del Castello quando occorre: infatti, produrre soldati costa risorse e tempo e quando si viene attaccati è troppo tardi per addestrare nuovi elementi. Alcuni comportamenti sono automatici, come l'aggredire un nemico quando passa vicino, o scappare se in manifesta inferiorità di forze: il che risulta comodo quando si punta tutto sulla forza bruta della propria armata senza tante sottigliezze tattiche; e bisogna dire che questo approccio risulta vincente nella maggior parte delle occasioni, per cui in tempo di pace è bene produrre più soldati, oltre a ricercare nuove inven-

A nostra disposizione anche unità navali. Questo galeone è pronto per un lungo viaggio per mare verso lidi sconosciuti, solitario come l'orgoglioso falco che volteggia sopra di esso.

zioni che si traducano in armi più efficaci. Unico vincolo costante missione per missione, è la sopravvivenza di Sartor e i suoi due compagni. Morto uno qualunque dei tre, la partita s'interrompe immediatamente con una sconfitta. Quindi, anche se essi dispongono di una forza considerevolmente superiore agli altri combattenti, bisogna seguirli con una certa attenzione, soprattutto perché, da buoni condottieri, non appena il nemico è in vista sono sempre i primi a correre verso le folte schiere avverse lasciando indietro il resto dei propri soldati.
I compiti da svolgere vengono appresi in partita viva: tra una missione e l'altra non sempre ci sono intermezzi, e se questi ci sono, sotto forma di parole che scorrono su un libro antico (perché da sempre il libro simboleggia la parola scritta, che quindi rimane nella storia, e per ciò stesso contiene descrizioni di atti di uomini valorosi), servono essenzialmente a dare più spessore alla vicenda e ai personaggi. In pratica, cosa fare nella missione successiva emerge dai dialoghi, anche se non si tratta di veri e propri dialoghi interattivi, ma di una sequenza ordinata e prefissata di frasi pronunciate dei vari personaggi. Sebbene alla Haemimont sia stato affermato che *TTBOTC* sia un gioco innovativo perché contiene elementi anche da gioco di ruolo, leggere dei dialoghi prefissati ogni tanto aiuta sì a caratterizzare i personaggi, ma senza certo arrivare alla profondità tipica dei giochi di ruolo.
Non solo, ma la saga di Sartor e dei suoi due fidati amici appartiene al regno esclusivo della modalità single player, mentre ogni caratterizzazione svanisce nella modalità multiplayer, ove occorre costruire e combattere come in ogni altro puro strategico in tempo reale.
Nondimeno, è nella modalità multiplayer che emergono alcuni elementi interessanti e degni di nota. Aumenta la complessità del gioco, è possibile combattere o collaborare, e oltre a costruire si può commerciare.
Ma la differenza fondamentale è nella libertà di scelta del tipo di civilizzazione che vogliamo sviluppare, tra tre possibilità: europea, araba e orientale. Anche se non c'è differenza dal punto di vista ope-

Ogni tanto occorre inserire le vicende di Sartor in un contesto più ampio, quindi ecco una narrazione dettagliata di tutti gli accadimenti in ogni angolo del globo.

I dialoghi avvengono secondo un binario fisso, al più con alcune scelte. Durante un dialogo menu e pulsanti scompaiono.

http://www.oldgamesitalia.net/

In un pacifico villaggio, una truppa di soldati armati fino ai denti sembra davvero fuori posto.

rativo, le unità e gli edifici sono esattamente gli stessi nei tre casi, e cambia solo il loro aspetto esteriore, si tratta di un'opzione che aumenta di sicuro la longevità del gioco.

La civiltà europea è quella con gli edifici e le unità dalle fattezze classiche: le costruzioni sono familiari strutture in legno e pietra, in stile sobrio e asciutto, i soldati hanno i nomi occidentali, come il fante, l'arciere, il cavaliere, e incontriamo anche il clerico, oltre al mago e alle carovane con carrozze. La civiltà araba possiede edifici dalle forme più esotiche, le strutture più povere sono in pietra chiara e dalle forme semplici e spigolose mentre le strutture più imponenti come il castello hanno guglie e cupole tondeggianti; anche le unità sono esotiche e così abbiamo i giannizzeri, i venditori di cammelli, i guerrieri jihad e i cavalieri dall'aspetto di beduini. La civiltà orientale si distingue per le strutture quasi interamente in legno, spesso dalle tettoie con la caratteristica curvatura, e tra le unità mobili abbiamo la spia ronin, il samurai, il monaco combattente.

Concediamo alla fantasia degli scenari alcune chicche, come il tempio cinese Shaolin vicino alla caserma per samurai giapponesi.

La grafica è di notevole livello. Non ci sono filmati negli intermezzi, ma durante il caricamento degli scenari possiamo gustare degli splendidi disegni dalle sfumature suggestive e dalle prospettive avvincenti. Il terreno ha un aspetto abbastanza vario, grazie al gran numero di arbusti e alberi differenti, oltre che ai vari oggetti coreografici come rocce e scheletri o rovine. Ogni struttura naturale, artificiale o unità mobile è ben disegnata, e se non possiede un alto numero di sfumature di colore, queste sono scelte in modo davvero sapiente, con il risultato di dare un ottimo contrasto per i particolari: anche alla risoluzione di 1024x768 è possibile gustare ogni dettaglio degli edifici o dei rami degli alberi o delle parti dei soldati. Le distese d'acqua sono particolarmente monotone. Nella media i pulsanti dei comandi del gioco. Da notare gli eventi atmosferici come nuvole o pioggia. Il sonoro è discreto per quanto riguarda i rumori di gioco: gli edifici emettono appropriati suoni quando si clicca su di essi, dalle fattorie vengono i versi del pollame, dalle caserme le urla di esultanza, e così via.

È presente qualche rumore durante le battaglie, e qualche urlo dei soldati feriti a morte, ma nulla di eccezionale. La colonna sonora invece è molto piacevole: diversi motivi si alternano senza mai annoiare e senza mai distrarre, spesso dal più che appropriato tenore epico.

Lo stile arabo differenzia spiccatamente le strutture povere da quelle ricche, sia per materiali che per forme.

La giocabilità non presenta particolari problemi, a patto di affrontare un breve periodo di esperimenti nel controllo delle unità. Infatti il gioco si può governare sia da tastiera, allora occorre memorizzare una gran quantità di combinazioni di tasti, sia da mouse, nel qual caso le varie azioni complesse richiedono un certo destreggiarsi tra sequenze di click destri e sinistri.

E' possibile posizionare a piacimento la parte di schermo dedicata ai pulsanti di controllo, ma il pulsante con il menu delle opzioni (o quelli dedicati alle funzionalità multiplayer come la chat) resta nella parte superiore, ed essendo molto sottile, portarvi sopra il mouse si rischia d'innescare lo scrolling verticale verso l'alto dell'area di gioco. E' possibile rivedere in ogni istante gli obiettivi della missione, ma in forma sintetica: se durante un dialogo ci viene data un'indicazione di andare da qualche parte, con un susseguirsi di punti cardinali mescolati, bisognerà memorizzarli subito perché non vengono ripetuti. L'intelligenza artificiale delle unità a volte fa fatica a trovare un valido percorso attraverso l'ambiente, specie se si muovono grosse truppe. Trovata degna di merito dei programmatori della Haemimont è stata l'associare all'eseguibile del gioco l'estensione dei file delle partite salvate, cosicché facendo un doppio click su di essi dall'Explorer (o Gestione Risorse) parte subito il gioco con quella partita. Purtroppo il nome del suddetto file è ben poco esplicativo...

Roberto Aresu

Le imbarcazioni da pesca producono molto più cibo dei campi coltivati. Non sono perciò da sottovalutare.

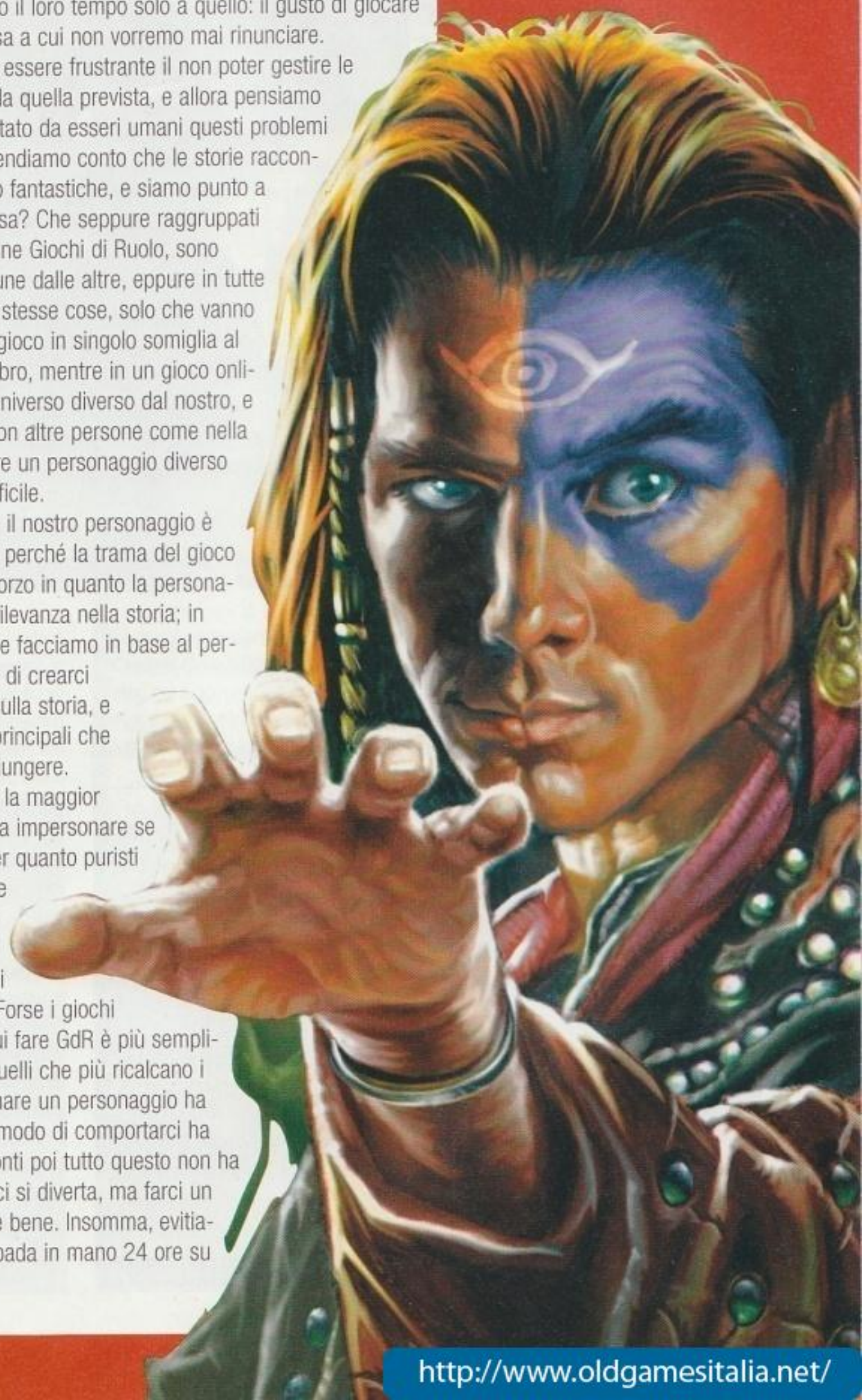
A volte basta un'immagine del volto di un personaggio, sapientemente illuminato e atteggiato nel modo opportuno, per esprimere tutta una psicologia e una storia.

COMMENTO

Tzar: the Burden of the Crown **è un prodotto interessante, seppur non contenga elementi di novità od originalità come sostenuto dalla casa sviluppatrice. Ottima la grafica, valida la colonna sonora, presente il multiplayer. Qualche problema di intelligenza artificiale e di governabilità delle truppe. La longevità è buona, a causa della varietà delle missioni che risultano tutto sommato avvincenti, seppure le prime ci siano sembrate troppo brevi. È possibile ottenere una buona esperienza di gioco anche su sistemi non troppo evoluti. Il multiplayer permette di gustare molteplici strutture ben disegnate di tre civilizzazioni differenti. C'è anche l'editor di mappe.** ***TTBOTC*** **è un buon gioco, sopra la media, pur senza eccellere.**

STORIE DIGITALI O VITE ALTERNATIVE?

Ed eccoci giunti alla fine. Il mese scorso abbiamo fatto, seppur brevemente il punto della situazione, e questo mese abbiamo cercato di dare il panorama generale su quello che è la situazione attuale dei GdR per PC. Da parecchi anni non si aspettavano così tanti giochi sul genere come in questo promettente 2000, soprattutto considerando che molti di questi titoli saranno parecchio originali nella struttura di gioco, altri invece arrivano da team di sviluppo dalla comprovata abilità.
Mai come in questo periodo si hanno le idee confuse su cosa ottenere da un gioco di questo tipo, in quanto le possibilità sono talmente tante che a fatica ci si orienta. Siamo certi che nessun mondo online e ben pochi master saprebbero ricostruire una storia valida come quelle create da scrittori professionisti che dedicano il loro tempo solo a quello: il gusto di giocare un'avventura da soli è qualcosa a cui non vorremo mai rinunciare.
E' anche vero che a volte può essere frustrante il non poter gestire le situazioni in maniera diversa da quella prevista, e allora pensiamo che in un mondo gestito e abitato da esseri umani questi problemi non esisteranno; poi però ci rendiamo conto che le storie raccontate nei GdR singleplayer sono fantastiche, e siamo punto a capo. Tutto questo per dire cosa? Che seppure raggruppati tutti sono l'unico grande termine Giochi di Ruolo, sono esperienze assai differenti le une dalle altre, eppure in tutte ci sono chieste più o meno le stesse cose, solo che vanno affrontate in modi diversi. Un gioco in singolo somiglia al vivere le storie narrate in un libro, mentre in un gioco online siamo noi proiettati in un universo diverso dal nostro, e dobbiamo adattarci a vivere con altre persone come nella realtà. In entrambi i casi creare un personaggio diverso dal nostro "io" è parecchio difficile.
Nel primo caso perché a volte il nostro personaggio è qualcuno di ben definito, altre perché la trama del gioco non rende utile fare questo sforzo in quanto la personalità del personaggio ha poca rilevanza nella storia; in alcuni giochi però le scelte che facciamo in base al personaggio che abbiamo deciso di crearci hanno effettivamente effetto sulla storia, e questo è uno degli obbiettivi principali che un GdR singlplayer deve raggiungere.
Al contrario nel secondo caso la maggior parte delle persone è portata a impersonare se stesso nel mondo online, e per quanto puristi di possa essere è difficile dare loro torto: è una vita alternativa ed è comunque bello viverla interpretando i panni di noi stessi in un altro mondo. Forse i giochi con il Master sono quelli in cui fare GdR è più semplice, in quanto in effetti sono quelli che più ricalcano i GdR classici, e dove impersonare un personaggio ha un senso, in quanto il nostro modo di comportarci ha effetti sul mondo. In fin dei conti poi tutto questo non ha molta importanza, basta che ci si diverta, ma farci un pensierino ogni tanto può fare bene. Insomma, evitiamo di andare in giro con la spada in mano 24 ore su 24, per favore.

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERBIKE 2000

Dopo aver sconvolto il mondo delle due ruote per PC lo scorso anno, la Milestone ci presenta il nuovo capitolo della serie *Superbike*: anche stavolta i ragazzi di Antonio Farina hanno fatto centro!

INFO

Genere: Sportivo
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: Milestone
Distributore: C.T.O. - **Tel.** 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II 300 MHz o equivalente
RAM: 64MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 350 MB

Gli scontri sono all'ordine del giorno.

PC ZETA CONSIGLIATO

Dopo aver giocato e sbavato al grandioso *Superbike World Championship*, personalmente ero in fibrillazione nell'attesa del nuovo prodotto dei ragazzi di Antonio Farina, il boss dell'italianissima Milestone. Il nuovo *SBK 2000* è la cosa più bella su due ruote che possiate trovare attualmente in circolazione per i nostri benamati PC. Ho utilizzato il termine "cosa" per fornire una definizione di *SBK 2000*, forse perché è impossibile utilizzare una parola che possa sintetizzare questo superlativo software di matrice italica: magari il termine "capolavoro" potrebbe calzare a pennello. Ho avuto la fortuna di provare il gioco qualche mese fa e di averlo visto lentamente "crescere": tuttora mi rimane quella sensazione di stupore nel vedere tale "magnificenza" girare su un computer. Graficamente, non mi era mai capitato di vedere un gioco di questa bellezza, e forse, ripensandoci bene, solo titoli come *GP2*, *Gran Turismo* e *Grand Prix Legends* mi avevano colpito con un tuffo al cuore simile. Insomma, abbiamo, senza giri di parole, un videogioco ideato e sviluppato da un team italiano che entra di diritto nel gotha delle più belle simulazioni di guida mai realizzate per qualsiasi formato. Dopo avervi parlato a "cuore aperto" per presentare questo *SBK 2000*, passiamo alla fredda cronaca, cioè ad analizzare approfonditamente e tecnicamente questa meraviglia dedicata al mondiale di Foggy e compagnia bella.

Un altro bel primo piano delle moto e dei piloti.

MAMMA MIA HO ACCESO IL WIDE SCREEN!

Come direbbe un noto giornalista televisivo (rosso di capelli...), di carne al fuoco ne abbiamo molta! Innanzitutto, la novità più eclatante, a parte il logo EA Sports 2000, è il completo restyling grafico dei menu, ora più funzionali e immediati.
Questa scelta rende più facile la vita all'utente che nella prima schermata troverà tre modalità per soddisfare la fame di velocità: c'è una partenza rapida, una gara singola e

SUPERBIKE

L'esplosione della Superbike negli Stati Uniti risale ai primi anni ottanta. Già negli anni settanta, l'American Motorcyclist Association (AMA) aveva un suo campionato con moto derivate dalla serie a quattro tempi con una cilindra 1100 cc. Poi l'arrivo delle due tempi portò a un cambiamento di rotta nel campionato americano: dopo pochi anni si tornò alle quattro tempi. Questo campionato si può considerare come una sorta di fucina per il motomondiale più che per la Superbike stessa: campioni del calibro di Eddie Lawson, Wayne Rainey, Freddie Spencer, Kevin Schwantz, John Kocinsky e Fred Merkel hanno iniziato a gareggiare in questo mondiale.

Le ruote non sono ancora perfettamente rotonde: sarà per il prossimo SBK2001

Foggy esegue una piega.

un campionato; come corollario avrete la possibilità di definire qualsiasi parametro presente nel gioco tramite le apposite voci predefinite. In parole povere, potrete settare e scegliere il pilota con cui gareggiare, la moto, il team, l'assetto, la risoluzione, la presenza degli agenti atmosferici, il numero dei centauri, la loro abilità, la possibilità di avere una telecronaca, la taratura delle sospensioni eccetera. Insomma, c'è stato - come si suol dire - un notevole lavoro di affinamento e di perfezionamento per rendere più facile la navigazione tra i menu all'utente.

VOGLIO UNA SUZUKI GSX 750

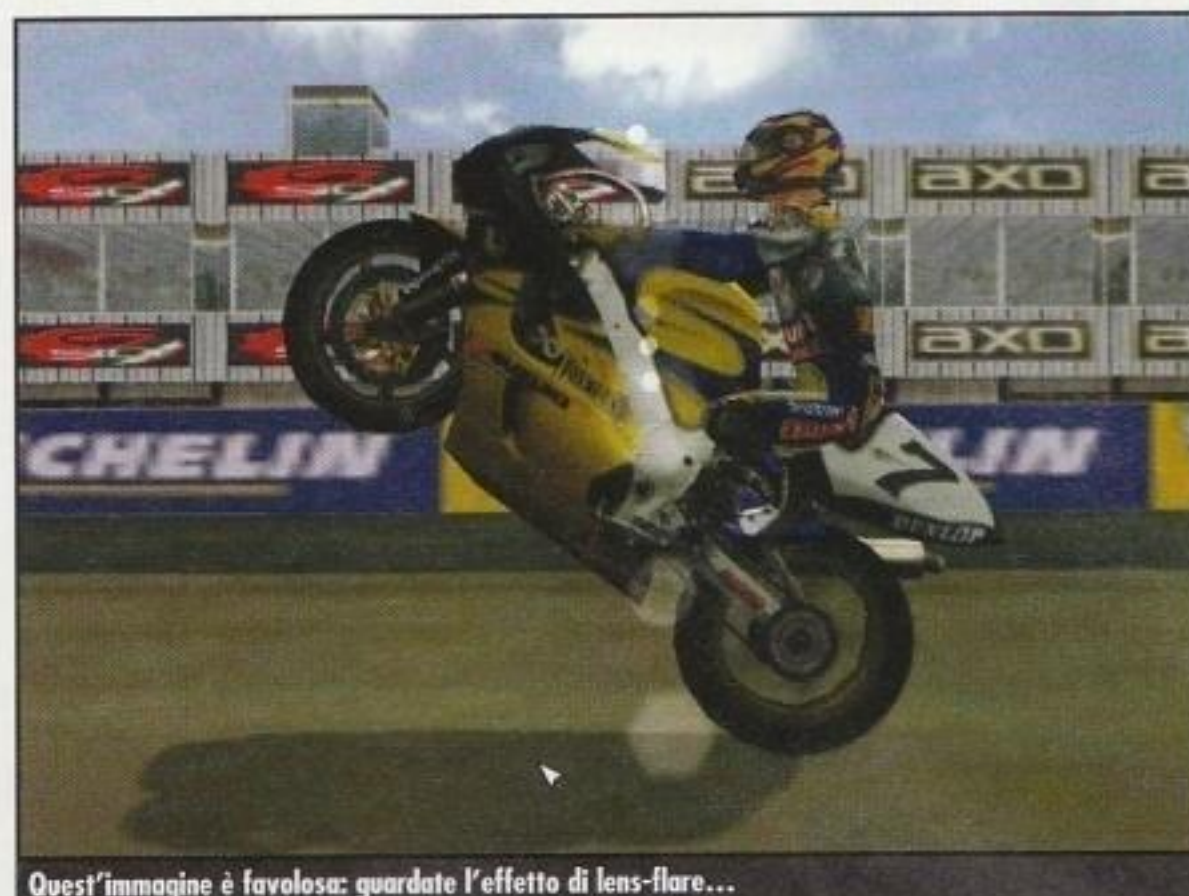
La parte più interessante è senza dubbio l'uscita in pista con la propria moto: le squadre a disposizione sono la Kawasaki, la Ducati, la Suzuki, la Yahama, l'Aprilia e l'Honda, ciascuna riprodotta con il proprio team ufficiale e con quelli satelliti. Le moto della stessa marca differiscono tra loro per prestazioni, tenuta di strada e potenza dei cavalli: infatti, vi basterà confrontare la Ducati ufficiale di Fogarty e Corser con quella di Romboni... Anche i cruscotti sono stati modificati, e in *SBK 2000* non saranno più tutti uguali. Una volta scelto il cavallo a due ruote con cui gareggiare, potrete sbizzarrirvi nel selezionare un circuito adatto alle vostre caratteristiche: il più accessibile, manco a dirlo, è Monza. Se giocato in modalità arcade, vi basterà dare l'ok per iniziare a girare. Se avete privilegiato l'aspetto simulativo, preparatevi a passare molto tempo in officina per configurare e settare ogni parte della moto. Comunque, per rendere il tutto più immediato è stata tolta anche la telemetria. Come potrete dedurre dall'intervista che abbiamo fatto ad Antonio Farina, il nuovo *SBK 2000* ha un approccio indirizzato molto più verso l'arcade che verso la simulazione (anche se tutto in un contesto di totale coerenza con la simulazione di parametri e leggi fisiche): questo anche per espressa volontà del publisher, Electronic Arts.

MI MANCANO TRE ESAMI ALLA LAUREA...

Se per caso avete sostenuto all'Università degli esami di ingegneria meccanica, ora queste conoscenze vi potrebbero tornare utili nel caso abbiate deciso di sperimentare le gioie della "simulazione" pura: si potrà regolare la geometria dello sterzo, la taratura delle sospensioni, delle molle, i rapporti del cambio e i tipi copertura da scegliere, a seconda della tipologia dell'asfalto.

Le piste di *SBK 2000* sono riprodotte con una fedeltà assolutamente straordinaria, con una cura maniacale: quest'anno lo scarto minimo si è ancora di più assotti-

Le piste vengono presentate prima di scendere in pista: ammirate la profondità visiva.

Quest'immagine è favolosa: guardate l'effetto di lens-flare...

KING CARL

La leggenda inglese vivente, Carl Fogarty, è nato il 1 luglio del 1966 a Blackburn, in Gran Bretagna. Il suo debutto risale al 1983, mentre il primo gran premio al quale partecipa è quello d'Inghilterra del 1986, sul circuito di Donington Park nella classe 250 del campionato inglese. Nel mondiale Superbike, dopo una fase di assestamento si è imposto come il pilota degli anni 90, e probabilmente come uno dei più forti di sempre. Finora ha totalizzato la bellezza di 59 vittorie, condite da 16 doppiette (1&2 manche di ogni Gran Premio) e 21 pole position. Numeri assolutamente strepitosi, così come i quattro mondiali vinti con l'italiana Ducati. Vediamo più dettagliatamente i risultati di "King Carl" (uno dei suoi soprannomi) nel corso della sua decennale presenza nel mondiale delle quattro tempi. Nel 1989 debutta in SBK classificandosi al 45 posto nella sua prima stagione. Nel 1990 sale al 19 posto, mentre nel 1991 riesce a raggiungere il 7 posto. In 1992 è l'anno della prima vittoria nel mondiale Superbike (il destino dice ancora una volta Donington Park) in sella a una fiammante Ducati. Il 1993 è l'anno della sua consacrazione con il secondo posto nel mondiale delle quattro tempi, dietro l'americano Scott Russell su Kawasaki; nello stesso anno si classifica al 23 posto nel motomondiale nelle 500 portando in gara una Cagiva. Il sodalizio con i fratelli Castiglioni prosegue e l'anno successivo è finalmente quello buono con la prima vittoria nel mondiale, bissata poi l'anno seguente. Il 1995, oltre al secondo titolo consecutivo, segna soprattutto la separazione del pilota inglese dalla moto italiana: attirato dalle camionate di soldi promessi dai giapponesi, Foggy si trasferisce alla Honda. In queste due annate con i giapponesi Forgarty colleziona 4 vittorie e vede vincere l'amico Corser in sella alla sua Ducati e il talentuoso/bizzoso John Kocinsky sulla sua stessa Honda. Nella sua testa affiorarono dei dubbi, e maturò così il ritorno del "figliol prodigo" alla Ducati: risultato scontato con altri 2 mondiali (1998-1999) e numerose vittorie. Foggy è un pilota amatissimo dalla sua gente: vi basterà ricordare le scene di gioia del suo pubblico (circa 120000 persone venute da ogni parte della Gran Bretagna per vedere il proprio eroe), durante il Gran Premio di Brand Hatch. Bistrattato dai media inglesi, Fogarty è entrato nel cuore della gente e degli appassionati che sono in attesa del suo quinto titolo, sempre in sella alla rossa Ducati. Quest'anno come compagno di squadra avrà Ben Bostrom, emergente fenomeno della SBK americana, e probabile uomo immagine della EA Sports per il lancio di *SBK 2000* nel paese a stelle e strisce.

Partenza vista dal capolino delle moto.

Pierfrancesco Chili parte impennando alla grande!

Impennata vista dal capolino.

gliato e la cosiddetta "differenza" minima è equiparabile a qualche centimetro rispetto alla controparte reale. La riproduzione visiva è assolutamente di livello stratosferico: i muretti sono al posto giusto, le tribune anche, i cartelloni pure, così come gli avallamenti lungo la pista.

Per riuscire a realizzare un prodotto così accurato, i ragazzi della Milestone si sono serviti di riprese effettuate da numerose camera car, di immagini televisive e di fotografie dettagliate, oltre alle mappe topografiche dei vari circuiti. Durante lo scorso campionato un fotografo di fiducia della Milestone ha scattato la bellezza di oltre 500 foto per ogni circuito. Con l'aggiunta di tre nuove piste nel nuovo calendario, anche in questo campionato (e in vista di *SBK 2001*) il fotografo avrà il suo bel da fare! Naturalmente, potrete modificare il numero dei giri, delle moto in gara (da un minimo di 4 fino a un massimo di 25) e il livello dei piloti avversari guidati dalla CPU.

SBK 2000 oltre a migliorare una grafica già "fantascientifica", a raffinare ulteriormente il modello fisico di questi stupendi bolidi a due ruote, a farvi gareggiare con piloti e squadre della stagione '99, si presenta ancor più completo e dettagliato rispetto al precedente. Nella modalità campionato potrete affrontare l'intero calendario della stagione 1999, secondo la successione degli eventi di questa specialità; inoltre c'è la possibilità di configurare a proprio piacimento l'evento (sessione di prove libere, qualifica, seconda sessione di prove libere, seconda qualifica, Superpole, prima manche e seconda manche). Ogni pilota è stato vivisezionato tramite una serie di diversi parametri che ne definiscono la sua aggressività, la capacità di superare, di rischiare ecc. È stata aggiunta finalmente la possibilità di editare il proprio nome: in questo modo potrete rendere un po' più nobile l'albo d'oro della Superbike.

APRENDO IL GAS

SBK 2000 è stato concepito per cercare il realismo estremo, e per realizzare questo intento i ragazzi Milestone hanno cercato di sgranare ulteriormente i poligoni e le texture dei piloti e delle moto. Le varie Ducati, Honda, Aprila, Suzuki, Kawasaki, Yahama sono la perfezione assoluta: il numero dei loro poligoni è stato raddoppiato conferendo a questi bolidi un aspetto assolutamente straordinario. La stessa sorte è toccata ai piloti, alle tute, ai caschi e alle loro animazioni: Chili sembra davvero lui, così come "King Carl", Corser, Haga ecc. I movimenti hanno beneficiato della tecnica del "motion capture", e sotto la guida degli ingegneri della EA, un paio di stuntman hanno realizzato circa un milione di cadute per dare maggior realismo ai movimenti e ai voli di questi centauri. Queste due settimane passate negli Studio di Motion Capture della EA di Vancouver, sono state molto proficue per l'economia visiva di *SBK 2000*, e vi basterà toccare l'asfalto della pista per vedere qualche grandiosa animazione. Un'altra chicca è il salto del pilota sulla moto dopo una caduta: attenzione a non cadere dall'altra parte! Comunque, potrete sempre alzare il braccio per esprimere la vostra disapprovazione per una mossa azzarda di un pilota, oppure potrete sempre alzare il busto del pilota per impennare o aumentare la resistenza dell'aria. Queste finezze si possono apprezzare soprattutto quando giocate nella modalità simulazione: la moto aprendo il gas impenna che un piacere, e dovrete dare qualche colpettino per tenerla incollata all'asfalto. Molto belle sono le "scodate" e il tremolio delle

ALBO D'ORO

Se volete diventare il re della SBK o semplicemente volete iscrivere il vostro nome nel gotha delle quattro tempi, eccovi l'albo d'oro negli ultimi dieci anni:

1988 Fred Merkel (Honda)
1989 Fred Merkel (Honda)
1990 Raimond Roche (Ducati)
1991 Doug Polen (Ducati)
1992 Doug Polen (Ducati)
1993 Scott Russell (Kawasaki)
1994 Carl Fogarty (Ducati)
1995 Carl Fogarty (Ducati)
1996 Troy Corser (Ducati)
1997 John Kocinsky (Honda)
1998 Carl Fogarty (Ducati)
1999 Carl Fogarty (Ducati)

Non vi sembra una ripresa televisiva?

http://www.oldgamesitalia.net/

sospensioni quando si entra in una curva troppo velocemente; dovrete poi imparare anche a spostare il peso del corpo all'interno delle curve, onde evitare le "famigerate" perdite di aderenza. Come i più esperti sanno, in ambito motociclistico la differenza tra i piloti è piuttosto netta, al contrario di quanto accade sulle quattro ruote: infatti a parità di moto, il 30% dipende dall'assetto della moto, mentre il restante 70% è pura abilità del pilota; capita spesso di trovare piloti dello stesso team con assetti completamente diversi ma con prestazioni simili.

MI SONO FATTO LA BUA!!!!!

Il modèllo fisico è estremamente realistico e la profondità di guida è allucinante, visto che verrà richiesta una curva di apprendistato molto lunga. Provate a giocarlo senza aiuti, e vi accorgerete che restare in sella è un'impresa davvero "titanica", visto che la moto reagisce realisticamente agli scollinamenti, ai cordoli, alla mancanza di grip, alle escursioni sull'erba, alla pioggia e ai tamponamenti. Una volta preparato il vostro assetto, dovrete crearvi dei riferimenti sul circuito soprattutto per le staccate. Tra le opzioni implementate c'è quella per avere un effetto frenante extra, che vi aiuterà a non cadere a ogni curva. Non è stato implementato volutamente un sistema frenante a due tasti, presente invece in *GP 500*: come ci ha detto Antonio Farina, i piloti frenano abitualmente con il freno anteriore, e quindi hanno evitato di complicare la vita ai piloti virtuali. La stessa cosa è accaduta per il tasto frizione inserito nel titolo della Microprose.
Una cosa che ci lasciato un po' basiti è la miracolosa incolumità dei piloti e delle moto negli spettacolari incidenti che si azionano in *SBK 2000*: gli angeli in cielo hanno molto da fare! Non è possibile neanche nella modalità simulazione scontrarsi con le altre moto e non avere nemmeno un graffio; ci è capitato più volte di assistere a una scena piuttosto assurda, con il pilota a terra investito più volte dalla stessa moto pirata a mò di pallone da calcio...
Abbiamo provato a regolare il realismo, ma la barra della moto, nonostante qualche incontro ravvicinato con i muretti locali, richiede forse il passaggio di un tir per avere dei danni considerevoli... I piloti invece sono degli immortali! Un altro aspetto che non ci ha convito pienamente è l'effetto visivo della pioggia, che poteva, a detta della stessa Milestone, essere realizzato meglio. Va ricordato che per questo *SBK 2000* è stato riscritto completamente il codice, e questo "particolare" ha richiesto parecchio tempo. Un'altra modifica che apporteranno nel prossimo *SBK* sarà la variazione delle condizioni climatiche durante una gara; attualmente, nel weekend di gara ci saranno dei cambiamenti, ma non durante lo svolgimento delle manche. Prossimamente, potremo avere la pista che si asciuga dopo il passaggio delle moto...

IL PARADISO SU DUE RUOTE

Davanti al monitor non riuscirete a distinguere l'impercettibile differenza tra le riprese televisive della Superbike e le immagini del gioco; gli effetti di luce e di lens-flare

FACCIAMO UN GIRO A MONZA CON LO ZIO CARL

Il circuito di Monza è quello ideale per iniziare a gareggiare in una qualsiasi simulazione: si è rivelato il più accessibile per imparare a padroneggiare la macchina in *Grand Prix Legends*, è stato il più provato in anni di fedele militanza a *GP2* ed è l'ideale per iniziare la propria carriera nella Superbike.
La sequenza di dati e immagini che qui trovate si riferiscono a un giro fatto dal grande Foggy (computerizzato) in una gara sul circuito di Monza, nella modalità simulazione e a livello reale.

INIZIO

Il giro di Foggy inizia sul rettilineo dover raggiunge la velocità max di 305Km/h in sesta marcia.

1 LESMO

Questa curva è da percorrere a 120/130Km/h invece dei soliti 230/240Km/h. Quindi, fate attenzione quando provate *SBK2000* su tracciato di Monza.

VARIANTE

Eccoci alla prima grande scalata e staccata: è importante non saltare questa variante perché il giudice (che è imboscato) è pronto a muovere la sua simpatica bandierina nera.
La staccata è piuttosto violenta visto che dalla sests marcia vi troverete in prima a una velocità di circa 100Km/h.

2 LESMO

Anche nel caso della seconda di Lesmo vale lo stesso discorso fatto per la prima di queste due curve. Da percorrere con cautela.

CURVA GRANDE

Curva veloce in accelerazione, toccherete circa i 220/230Km/h in quarta marcia.
È importante dosare attentamente la potenza, pena la perdita di aderenza del retrotreno.

VARIANTE ASCARI

Dopo aver toccato i 300Km/h in fondo al rettilineo preparatevi alla mitica variante Ascari, da affrontare in seconda marcia alla velocità di 120/135Km/h.

VARIANTE DELLA ROGGIA

Questa variante è molto insidiosa e dovrete frenare fino a circa 90Km/h, cercando di non mettere le ruote sulla sabbia o sull'erba.

PARABOLICA

Questa curva leggendaria è da affrontare in questo modo: all'inzio entrate a una velocità di 120/130Km/h in seconda marcia per poi a metà curva aprire delicatamente il gas.

IL CALENDARIO

Eccovi la lista delle tredici tappe del mondiale Superbike di quest'anno:

12 marzo	**Valencia**
2 aprile	**Kyalami**
30 aprile	**Sugo**
14 maggio	**Donington Park**
21 maggio	**Monza**
4 giugno	**Hockenheim**
18 giugno	**Misano**
9 luglio	**Laguna Seca**
6 agosto	**Brands Hatch**
27 agosto	**da definire**
3 settembre	**Assen**
10 settembre	**Oschersleben**
15 ottobre	**Imola (da confermare)**

AVVERSARI AGGUERRITI

Sin dai tempi di *Super Hang-On* e di *Honda RVF 750* per Amiga, i fan delle moto avevano di che divertirsi davanti a un computer: la trasposizione del coin-op di mamma Sega era ben fatta, ed era davvero divertente da giocare. Il successo marcato Honda della Microprose si può considerare a tutt'oggi come una delle più riuscite simulazioni motociclistiche della storia dei videogiochi. A parte il famoso *The Cycle* della gloriosa Accolade, per molti anni non abbiamo avuto titoli degni di nota, fino all'arrivo di *SBK World Championship* della Milestone, che si può considerare (prima dell'avvento del nuovo *SBK 2000*) come la migliore espressione delle due ruote sia per computer sia per console (non prendiamo in esame i coin-op di casa Namco e Sega). Il mercato per PC fu sconvolto circa quattro anni fa da *Motoracer*, un arcade programmato dai francesi della Delphine che fu anche uno dei primi titoli a richiedere l'utilizzo di una scheda acceleratrice 3D. Questo gioco ebbe un notevole riscontro di vendite, permettendo di gareggiare sia in ambito crossistico sia in ambito stradale. Dopo il deludente *Motoracer 2* (pressoché identico al predecessore), uscito verso la fine del 1998 sotto l'etichetta EA, il panorama motoristico per PC si è arricchito di numerosi titoli. Tralasciando la pessima serie *Castrol Honda Superbike* della Interactive Entertaiment e l'arcade *Red Line Racer* della Ubisoft, nel 1999 sono usciti *AMA Superbike* e *GP 500*. Il primo è un'oscena simulazione dedicata al mondo della Superbike americana; il secondo invece è un gioco basato sul motomondiale della classe regina. Questo titolo, molto atteso dagli appassionati, ha lasciato un po' tutti con l'amaro in bocca, essendo fondamentalmente un ibrido, visto che non lo si può catalogare né sotto la voce delle simulazioni, né sotto quella degli arcade. La Microprose, a detta di molti, ha sprecato una licenza molto ambita: le vendite in tutta Europa sono state al di sotto delle aspettative. Forse, se avesse avuto anche le altre due classi, le vendite sarebbero state diverse… Non ci resta che sperare che i ragazzi della Milestone e il loro publisher EA riescano a catturare i diritti ufficiali del Motomondiale dopo il 2001, anno in cui scadrà la licenza in esclusiva con la Superbike detenuta dal colosso americano.

Le statistiche sono abbastanza dettagliate: potrete avere informazioni sulla velocità massima, media e sui distacchi.

sono strepitosi e presentano alcune finezze a livello di ombre: se mette il gioco in pausa potrete osservare la diversa luminosità della luce.
Il rombo delle moto è assolutamente realistico (vi basterà sentire quello della Ducati) e sfrutta quest'anno la possibilità del Dolby Surround. Come chicca è stata aggiunta la telecronaca di Giovanni Di Pillo, telecronista ufficiale del mondiale SBK su TMC. Il risultato è sicuramente positivo: semplice ed essenziale, i suoi interventi non presentano alcuna "sbavatura". In ogni caso, avremmo preferito un commento più dettagliato, soprattutto nel presentare le piste nelle diverse condizioni climatiche. E' stato risistemato il replay che nel primo *SBK* era accessibile solo dopo la gara: ora potrete gustare le vostre evoluzioni in qualsiasi momento e con una decina di telecamere a disposizione, e la più efficace è, senza dubbio, quella chiamata "cinematica".

VOGLIO BATTERE PINCO PALLINO

Il multiplayer e la scarsa IA dei piloti erano le uniche pecche del primo *SBK*. Ora i vari Fogarty, Edwards e soci non vi aspetteranno più e vi daranno dei distacchi reali, così come i tempi sul giro che faranno registrare in pista: alla Milestone hanno prestato molto attenzione a questo fatto. Invece il multiplayer vi permetterà di giocare in rete locale o via Internet (per un massimo di 8 giocatori) e in due sullo stesso computer tramite split-screen: l'Electronics Arts aveva espresso la possibilità di un server apposito dove cimentarsi in epiche sfide, ma come ci ha detto lo stesso Antonio Farina questo progetto per ora è saltato. Se parliamo dei requisiti, con un buon PII o equivalente, una valida scheda 3D potrete gustarvi questa meraviglia su due ruote. Noi di PC Zeta abbiamo provato il giocone su un PIII-500mhz con Voodoo3: il gioco schizzava di brutto alla risoluzione 1024x768, con gli effetti di fotorealismo attivati e le ombre dettagliate. Provato con una GeForce della Creative, *SBK 2000* filava alla grande. Da segnalare, infine, un piccolo problema che alla Milestone stanno cercando di risolvere e riguarda più specificatamente la famiglia delle schede Voodoo e i processori AMD K6 (dovrebbe essere già risolto nella versione presente nei negozi). Comunque, alla più bella simulazione di moto disponibile si può perdonare qualche sbavatura…

Raffaello Rusconi

Lo split screen è molto oneroso in termini di frame-rate.

Uno spettacolare volo!

***SBK 2000* è la miglior simulazione a due ruote disponibile sul mercato: al riguardo, noi di PC Zeta non abbiamo alcun dubbio. Se amate la Superbike o il motociclismo in generale, dovete ASSOLUTAMENTE COMPRARE l'ultima produzione dei ragazzi della Milestone: non abbiamo mai visto una riproduzione televisiva di questo livello in un videogioco. Le moto, i piloti, i circuiti, la profondità di guida messa in luce e tutto il "contorno" sono semplicemente stupefacenti, incredibilmente favolosi! Non ci sono altri aggettivi per descrivere questo *SBK 2000*, che si rivela soprattutto giocabilissimo e ricco d'opzioni. L'EA ha visto davvero giusto: la Milestone è il miglior team nello sviluppare simulazioni a due ruote. Continuate così ragazzi!**

A TU PER TU CON MILESTONE

La mancata telemetria in *SBK 2000*, il motion capture, nuove assunzioni in vista... PC Zeta a colloquio con Antonio Farina.

Le impostazioni delle moto: potrete regolare ogni singolo parametro.

Milestone è una realtà che non abbisogna certo di presentazioni: assurta al successo internazionale con la serie *Screamer* (prodotta da Virgin Interactive), la società capitanata da Antonio Farina è passata poco più di un anno fa sotto le ali di Electronic Arts, che ne ha consacrato il successo pubblicando *Superbike* nella prestigiosa serie EA Sports. E' passato un anno, *Superbike 2000* è qui e siamo di fronte al bis di quel primo capolavoro a due ruote, ed è già tempo di guardare avanti: anche per questo abbiamo fatto visita a Milestone e scambiato quattro chiacchiere con Antonio Farina, sulle realtà presenti e sul futuro della sua creatura.

PC Zeta: Quali sono le novità di *SBK 2000* sotto il profilo tecnico/grafico?

Milestone: *Le piste sono molto più dettagliate e i modelli delle moto e dei piloti sono realizzati con un numero di poligoni doppio rispetto al primo* Superbike; *la grande novità riguarda la animazioni: per migliorarne il realismo, abbiamo fatto una sessione di motion capture della durata di due settimane, in Canada, presso uno studio della Electronic Arts, con degli stuntman che hanno fatto "due milioni" di cadute, movimenti ecc. Fra le altre novità, ci sono le ombre realistiche, calcolate in realtime e altre chicche sull'illuminazione della pista.*

PC Zeta: Abbiamo notato che in *Superbike 2000* mancano le telemetrie? Qual è il motivo di quest'apparente passo indietro?

Milestone: *Avendo rifatto tutto da zero (in precedenza Antonio ci ha spiegato che tutto il codice di* Superbike 2000 *è stato riscritto N.d.R.) e avendo solo un anno a disposizione, abbiamo dovuto lasciare fuori qualcosa: la scelta è caduta sull'implementazione delle telemetrie. E' nostra viva intenzione inserirle nuovamente nel prossimo episodio della serie.*

PC Zeta: Cosa ci puoi dire dell'intelligenza artificiale e della caratterizzazione dei piloti controllati dalla CPU in *SBK 2000*?

Milestone: *Dovrebbero essere molto più intelligenti rispetto a quelli dell'anno scorso: se ci sono degli incidenti rallentano, per evitare di esserne coinvolti e in generale sono molto più competitivi.*
Le caratteristiche delle moto e dei piloti rispecchiano quelle delle loro controparti reali e ci sono notevoli differenze da pilota a pilota secondo dei parametri di aggressività, bravura ecc.
Idem per le moto: se si considera la moto dell'ultimo pilota Ducati, essa non avrà le stesse prestazioni di quella di Fogarty. Già nel primo Superbike, *ma ancor di più in* Superbike 2000 *abbiamo testato il comportamento dei piloti simulati dalla CPU,*

Una bellissima immagine del gruppone.

per verificare che effettivamente facessero i tempi veri: il pilota "CPU" Fogarty, girando (impostando il gioco su "Real" – il setup più simulativo possibile. N.d.R.), fa mediamente i tempi che Fogarty ha fatto nel campionato '99.

PC Zeta: Qual è l'aspetto più difficile da simulare in un gioco come *Superbike 2000*?

Milestone: *E' simulare la guida e il comportamento della moto. Se parli con piloti, tecnici, esperti del settore, ti diranno che mentre nel caso di un'automobile il comportamento dipende al 70% dal setup della macchina e per il 30% dal pilota, nel caso della moto le percentuali si invertono, per cui tutto è un fatto molto più "fisico", di feeling. E tutto è ancor più difficile, se si considerano le restrizioni con cui si ha a che fare, avendo come unico input un joystick e come riscontro un monitor: in pratica non si può avere nessun feedback "reale" dello status della moto (per esempio, in curva, se sta perdendo aderenza ecc.).*

PC Zeta: Che progetti avete per il futuro? Magari un prodotto a quattro ruote...?

Milestone: *E' troppo prematuro per dirlo, per ora l'unica cosa sicura è* Superbike 2001. *Attualmente siamo in venti e riusciamo a fare un solo prodotto alla volta, ma così sarà ancora per poco: a breve ci trasferiremo in una nuova sede, capace di contenere quaranta persone e l'idea è di portare l'organico a questo numero nel giro di breve tempo e questo comporterà il fatto di cominciare a lavorare su più progetti: al giorno d'oggi la sola idea di sviluppare su PC e PlayStation 2 implica la necessità di raddoppiare le risorse a disposizione, anche se magari si procede solo a fare un porting da una piattaforma all'altra.*
Tornando al discorso "4 ruote", non è detto che prima o poi non ritorneremo a fare qualcosa in quell'ambito, visto che siamo partiti con le quattro ruote... Anche perché Superbike *è ormai un prodotto che padroneggiamo e questo è un vantaggio, perché significa che puoi cominciare a pensare di tenerlo aggiornato, puoi aggiungere nuove cose, puoi perfezionarlo, ma ovviamente ciò è diverso dal partire da zero, e questo può lasciare nuovi spazi per nuove idee e prodotti.*

Matteo Camisasca

Un'altra immagine molto realistica.

http://www.oldgamesitalia.net/

NERF ARENA BLAST

"Basta un poco di zucchero e lo shooter va giù...". Hasbro reinventa lo sparatutto in soggettiva "edulcorato" e noi ci togliamo tanto di cappello.

INFO

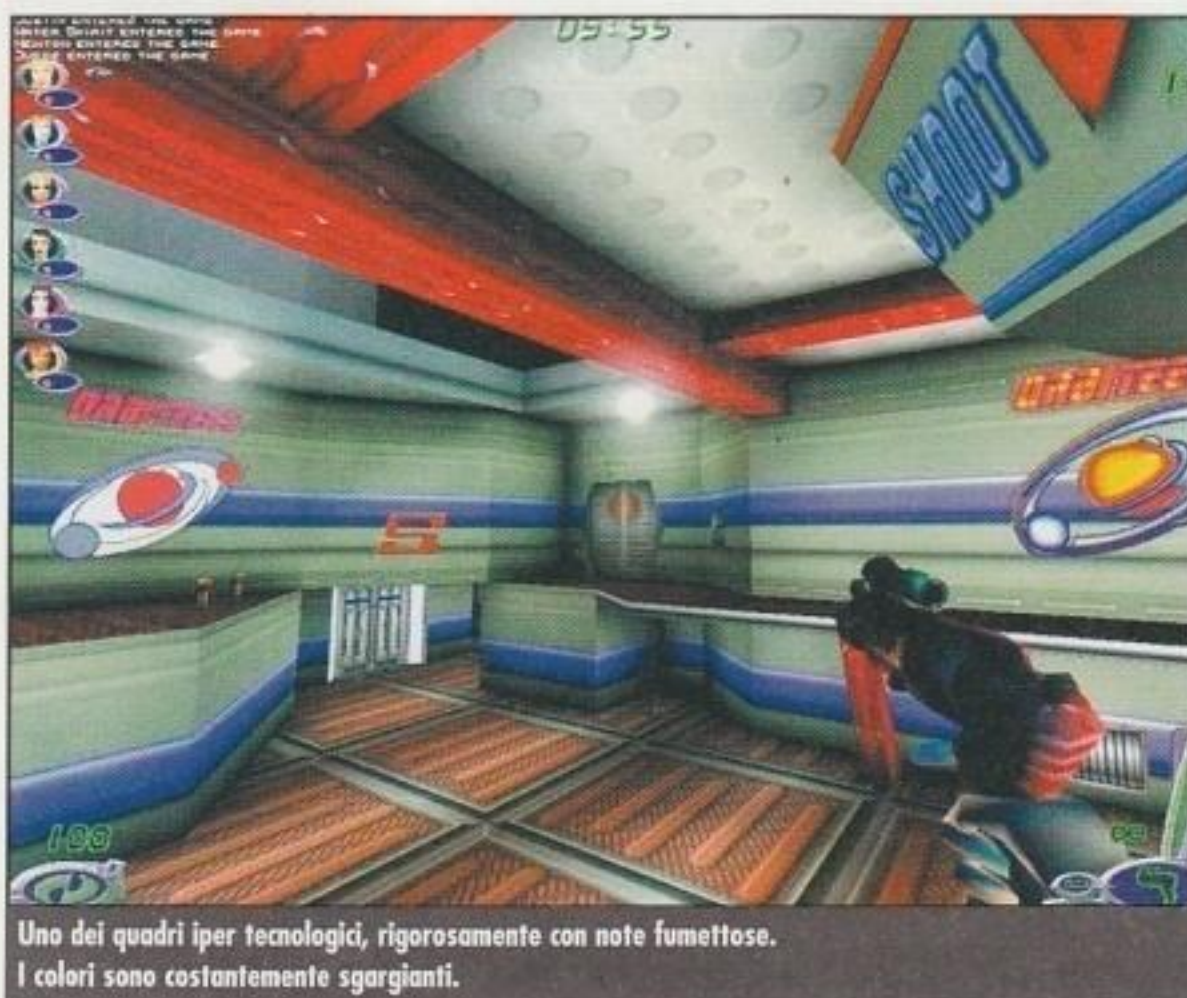
Genere: Sparatutto 3D
Casa: Hasbro Interactive
Sviluppatore: Visionary Media
Distributore: Leader – **Tel.** 800-821177
Prezzo: L. 99.900

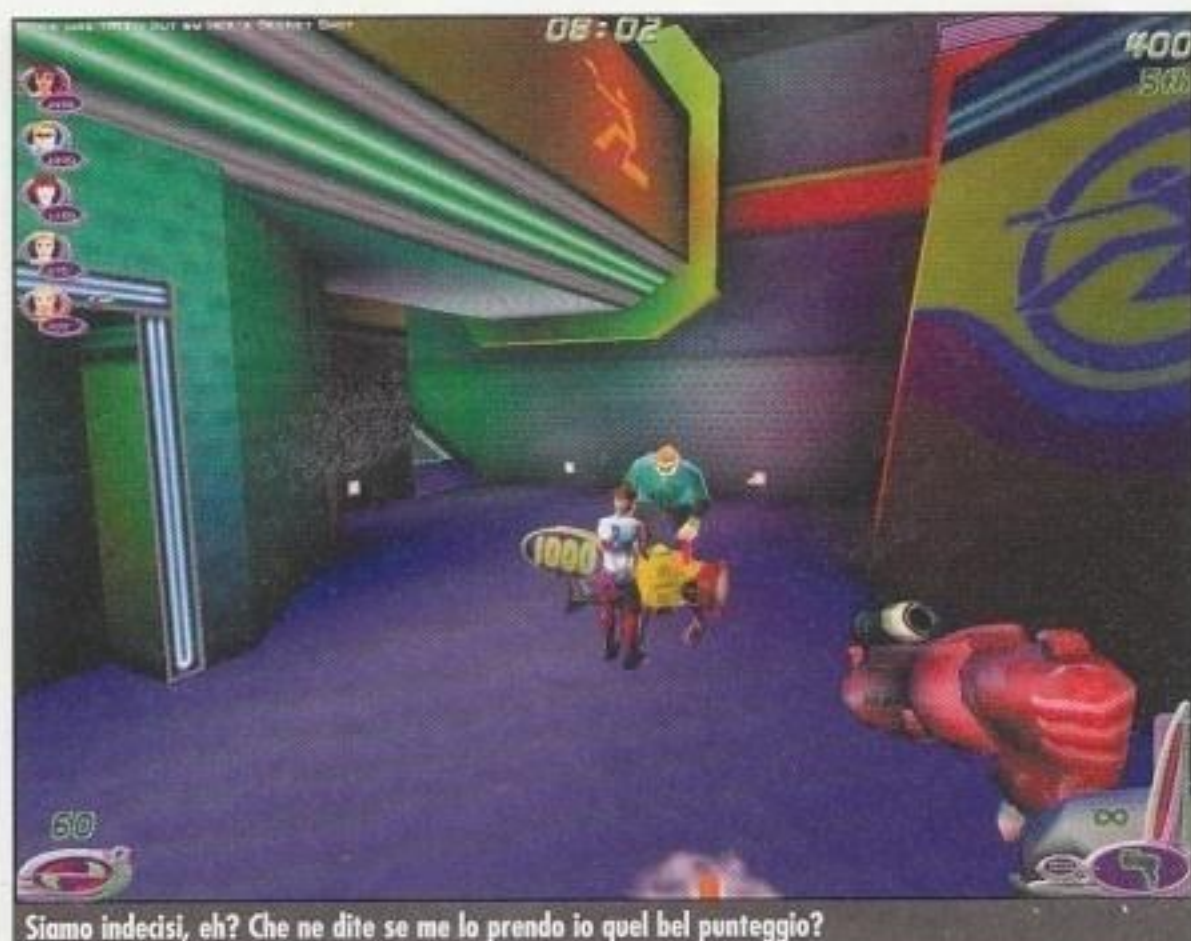
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium 2 350MHz o equivalente
RAM: 64Mb
Grafica: TNT2/Voodoo3
CD-ROM: 24X
Spazio su HD: 120Mb

Siamo nella Sequoia Arena: l'atmosfera è chiaramente ispirata alle tradizioni indiane, decisamente suggestive.

Una sorta di mitra che crea ottimi effetti luce. I colpi sono micidiali, ma mai violenti.

Eludendo sapientemente inscindibili legami con produzioni standardizzate dello shooter 3D, Hasbro Interactive si fa carico di reimpostare il concetto, oramai generalmente accettato dalla comunità dei "fragger", di sparatutto in soggettiva. La categoria videoludica in questione si esplicita, come noto, in quantità inaudite di gore, sangue onnipresente e violenza gratuita, generando negli utenti adrenalinica follia omicida/virtuale a base di revolver e piombo. Ecco che la suddetta softco, annoiata (o preoccupata, non ci è dato sapere) terribilmente dalla monotonia ludica che pervade milioni di hard disk, affianca a mostri sacri del genere, quali il recentissimo *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament*, con ottime credenziali, un titolo totalmente edulcorato da qualsivoglia violenza fisica, immergendo la meccanica di gioco in mondi dimenticati nella mente di qualche bimbo. La scommessa è quella di dimostrare che non è tanto la quantità di gore a rendere un frag "d'autore", omologandolo ai comuni cliché, bensì è il concept stesso di gioco che si impone a sugellare un sano e giocoso divertimento, che non necessita di organi dilaniati e fluidi rossi che sgorgano dalle viscere umane. Qui è il gameplay che scrive il gioco ed assume l'incarico di elevarlo a rango di quasi-capolavoro. *Nerf*, partorito dalla piccola californiana Visionary Media, prende in prestito, lungi dall'essere un semplice espediente di mero merchandising, il nome di una serie di cartoni animati e relativi giocattoli in attualmente in voga negli States, sotto il marchio Bandai. Ciò che più importa è notare che il motore che muove questo nuovo gioiellino dello shooter 3D è lo stesso motore, che la geniale mente di Tim Sweeney ha creato per l'impeccabile *Unreal*. Pedigree importante, dunque, che non può certamente deludere sul piano grafico/cosmetico, dotato com'è della nota versatilità e solidità del motore tridimensionale in questione. Il titolo è, come di consueto in quest'ultima sfornata di teglie di shooter, improntato fortemente sul multiplayer, a sua volta o in gioco singolo, sfidando i Bot creati dalla CPU, o in multigiocatore on-line, affacciandosi sui plurimi server di gioco messi a disposizione nella rete. Assodata la palese sdrammatizzazione di ogni forma di violenza, in *Nerf Arena Blast* saremo chiamati ad usare armi-giocattolo delle forme più disparate, che spesso porteranno il nostro subconscio a sensazioni di deja-vù, rinvenendo non raramente alla memoria le micidiali armi che imbracciavamo in *Unreal Tournament*. Avremo qui l'occasione di sperimentare un improbabile Ballzooka, chiaramente un ibrido tra un bazooka e un lancia palloni, pistole con proiettili di gomma che si attaccheranno ai muri con simpatiche ventose, un lancia dischi rotanti (rigorosamente di gomma, la versione giocattolo della stessa arma in *Unreal Tournament*), il Flack Cannon o missili teleguidabili e tutta una serie di gingilli tra il tecnologico e il giocattoloso, che andranno a costituire il nostro assurdo e bizzarro arsenale di armi. La simpatica genetica delle armi non causerà la morte del nostro personaggio, bensì la semplice e quanto mai enigmatica evaporazione dall'arena di gioco, per apparire in una diversa locazione e riprendere in seguito la sfida. Il numero delle arene annovera 8 diverse ambientazioni a tema, passando dalla suggestiva e graficamente stupenda Sequoia Arena, costruita all'interno di labirinti di tronchi e cascate d'acqua, per l'Orbital Arena, per l'Asteroid Arena a bassa gravità, fino ad arrivare alle ottime Skyscraper Arena (immersa in grattacieli metropolitani), Barracuda Park e alla suggestiva Moonlight Arena. Senza dubbio *Nerf* offre locazioni talmente varie e colorate da non annoiare mai il giocatore, accompagnato a braccetto dalla felice varietà di modalità di gioco. Infatti, ogni singolo quadro sarà ulteriormente suddiviso in tre diverse prove, da portare a compimento per progredire nel torneo: Point Blast, Speed

Uno dei quadri iper tecnologici, rigorosamente con note fumettose. I colori sono costantemente sgargianti.

La schermata iniziale, da cui partire e in seguito selezionare la modalità preferita.

Siamo indecisi, eh? Che ne dite se me lo prendo io quel bel punteggio?

Alcuni scivoli condurranno in locazioni acquatiche, come ovvio, sensazionali.

Blast e Ball Blast. La prima si identifica nel canonico deathmatch, con alcune piccole variazioni all'impostazione di gioco. Il vincitore sarà colui che allo scadere del tempo avrà totalizzato il maggior numero di punti, connessi peraltro al numero di uccisioni portate a compimento. I punti andranno racimolati meticolosamente sul campo di battaglia, materializzandosi sotto forma di icone colorate (assieme alla grande varietà di munizioni e bonus da mettere da parte) conseguentemente all'abbattimento di un avversario. Sarà possibile derubare il lavoro svolto da altri fragger appropriandosi indebitamente di icone di punteggio "dimenticate" qua e là. Sulla sinistra dello schermo una classifica in tempo reale aggiornerà i punteggi relativi a ogni partecipante, consentendo di prendere le dovute misure e regolarsi, unitamente al tempo residuo, per ottenere la vittoria finale. È utile notare che i punteggi assegnati ai singoli abbattimenti dei nemici sarà valutato in base alla posizione occupata in classifica dagli avversari stessi: ovvio precisare quindi che fraggare il capo classifica regalerà un punteggio ben maggiore di quanto si potrà guadagnare facendo evaporare i nemici di bassa classifica. La seconda modalità, lo Speed Blast, si risolverà in una gara di velocità attraverso l'arena, con passaggi obbligati che convalideranno la nostra corsa al traguardo. Anche qui un impiego massiccio di armi per ostacolare in ogni modo gli avversari sarà alla base del successo. L'ultima modalità è il Ball Blast, che vi vedrà all'interno di un'arena intenti a recuperare sette palloni e centrare con essi altrettanti bersagli dislocati nel quadro. Il tutto si riassumerà in una corsa disperata alla ricerca dei palloni, sovente ostacolata da colpi a tradimento degli avversari, che sul più bello ci soffieranno da sotto il naso una vittoria quasi sicura. Dal punto di vista estetico *Nerf* colpisce positivamente per i suoi colori vivaci e allegri, con toni che si discostano nettamente dagli standard presenti nei più blasonati shooter, cupi e opprimenti, in atmosfere del tutto surreali o post-apocalittiche. La fluidità che accompagna questo allegro mondo di balocchi vede complice, come già precisato, l'eccelso motore grafico di *Unreal*. A patto di avere una configurazione hardware aggiornata si potrà godere di effetti luce sensazionali, di fluidità nelle alte risoluzioni e frame rate elevato, messo in leggera crisi, del tutto accettabile, solo nelle situazioni più pesanti e congestionate. La Sequoia Arena sarà favola per le pupille: il legno che solcheremo avrà venature degne di una vera falegnameria, inoltre l'acqua presenterà riflessi e ombreggiature di prim'ordine, il tutto immerso in una natura artificialmente contaminata, con migliaia di spettatori ad acclamare e una voce altisonante gestirà la lotta in corso, aprendo le danze e proclamando diversi warning a cui porre mente. Il lato tecnico di questo *Nerf Arena Blast* è impeccabile, valorizzato dalla complessità artistica dei mondi implementati e non sminuito, come si potrebbe pensare, dalla giocosità che avvolge l'insieme. Solo l'intelligenza artificiale dei Bot è al di sotto dell'ottimo livello toccato dal titolo di Epic. Le movenze dei nemici gestiti dalla CPU si riveleranno facilmente prevedibili, lasciando alle nostre armi la sola attesa del sicuro e puntuale movimento fossilizzato e precalcolato del povero Bot. Le cose miglioreranno sensibilmente ritoccando il livello di difficoltà su livelli meno permissivi, ma la totale e quasi umana imprevedibilità dei Bot in *Unreal Tournament* è qui un mero ricordo malinconico. Il problema può comunque trovare una felice soluzione nella sfida via LAN o Internet, dove alla relativa monotonia in sfide artificiali si contrapporranno eccellenti soluzioni in multigiocatore, ormai realtà presente e futura nell'intrattenimento videoludico.

Lorenzo Antonelli

Ecco il lancia dischi rotanti, presente anche in *Unreal*.

Che dire? Surreale? Di certo la fantasia no è mancata ai programmatori.

PC ZETA COMMENTO

Nerf Arena Blast **si insinua silenziosamente nella nicchia che accoglie i mostri sacri dello sparatutto in soggettiva, scoprendo il volto solo a gioco avviato. Non c'è che dire: impeccabile tecnicamente, dotato di un impatto visivo folgorante ed accessibile a fragger novellini armati di mouse e tastiera, intimoriti magari dall'austerità di un *Quake3* & Co.**

Il motore grafico di Unreal ha mostrato le sue carte e raccolto, ancora una volta, il piatto in gioco. L'atmosfera da paese dei balocchi, esasperatamente fumettosa, insegna che in fin dei conti è il concept di gioco a farla da padrone. Ciò che ne esce uno shooter 3D, improntato al multiplayer, estremamente godibile, che non ha nulla da invidiare ai suoi compagni dai nomi altisonanti, forse solamente più crudeli e sanguinari.

REDEMPTION

Gordon Freeman trova un nuovo lavoro, ma i suoi guai con Xen sono tutt'altro che conclusi.

INFO
Genere: Sparatutto 3D
Casa: Maverick Developments
Sviluppatore: interno
Distributore: Internet - www.maverickdev.com
Prezzo: Gratuito

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: P2 300
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D/OpenGL
Connessione a Internet richiesta
Nota: l'add-on è completamente in inglese

Un colpo al basso ventre e anche il più duro dei mercenari finisce nella polvere.

Il fenomeno *Half-Life* non si è fermato con la conquista del titolo di miglior gioco del 1998, né tantomeno con l'arrivo di *Opposing Force* e l'annuncio di un seguito. Da quando la Valve ha rilasciato l'SDK del gioco, centinaia di level-designer hanno tentato la fortuna con il codice dello sparatutto Sierra, prodigandosi nella creazione di livelli aggiuntivi e, come in questo caso, interi add on. La storia dei Maverick Developments è legata a doppio filo ai first person shooter, dato che il loro debutto è stato il mod per *Quake 2* chiamato *Wanted*: una rivisatazione del vecchio west in chiave moderna e, soprattutto, un trampolino di lancio per i progetti futuri, quali sono *stati Drug Barons* per *Half-Life* e lo stesso *Redemption* di cui state leggendo la recensione. Nel file readme di *Redemption* (nonché sull'home page ufficiale) si leggono chiaramente le intenzioni del team di sviluppo di entrare a far parte del mercato in modo "ufficiale", trovando magari un'occupazione alla id o alla già citata Valve Software. In pratica, *Redemption* costituirebbe il loro "biglietto da visita", una specie di curriculum vitae interattivo a beneficio di tutti i giocatori e delle eventuali software house interessate. Il duro lavoro che sta dietro a questo mission pack appare non solo dalla mole del download (l'add on è disponibile unicamente al sito www.maverickdev.com - oltre 33 MB), ma anche da diversi tocchi estetici che stanno a testimoniare la cura realizzativa impiegata durante il design, a partire da un'introduzione animata completamente nuova, un nuovo schermo dei titoli e un manuale in formato HTML che, seppur stringato, illustra chiaramente trama e obbiettivi. Ma la "sostanza" di *Redemption* non risiede nell'estetica, né tantomeno nei vari allegati che ne costituiscono la documentazione, bensì nella quantità di adrenalina e coinvolgimento promessa al giocatore, impegnato, ancora una volta, nelle vesti ultra-tecnologiche di Gordon Freeman nonché nella risoluzione di nuovi affari di natura chiaramente extraterrestre.

SEARCH AND RESCUE

L'apertura del passaggio extradimensionale, evento che sta alla base delle vicende di Half Life, ha causato più problemi agli appartenenti alla razza Xen di quanto si pensasse: gli Zan, razza in perenne conflitto con il pianeta Xen, hanno iniziato un'invasione in grande stile sfruttando proprio il canale aperto inavvertitamente dal nostro aspirante scienziato, con l'intenzione di spazzare via dall'universo non solo il pianeta rivale, ma tutte le forme di vita che incontreranno sulla loro strada. Decisi a fermare l'imminente minaccia, i nostri "amici" xeniani (si dirà così?) stipulano un accordo con la specie umana, accordo che ha come obbiettivo ultimo la chiusura del malcapitato buco spazio-temporale. Per arrivare a questo obbiettivo, è necessario che vengano liberati i tre sacri Telnorps della razza Xen, mitiche creature adibite alla funzione di guardiani della propria specie. Tali creature hanno la forma di libellule e sono in grado di sigillare per sempre il canale dimensionale con Zan, nonché garantire una coesistenza pacifica alle varie popolazioni dell'universo. Il grosso problema risiede nella condizione attuale di tali libellule, imprigionate per ragioni oscure sul Pianeta Terra. Qui entra in gioco naturalmente il nostro eroico Mr. Freeman, neo-agente speciale del governo USA e mercenario part-time. Il suo compito sarà quello di scoprire l'ubicazione dei tre Telnorps, liberarli dallo stato di prigionia e fare ritorno a casa tutto intero, affrontando quattro missioni ambientate in altrettanti angoli della terra. In questa situazione non propriamente

Una parte dell'intro. Come nell'originale, anche qui avremo piena libertà di muoverci e far danni...

L'ufficio del nostro capo, tuttora inquadrato di spalle.

I livelli di Redemption offrono la giusta alternanza di spazi aperti e chiusi.

Il posto sembra accogliente, ma quella radio militare non promette nulla di buono.

Il fascio di luce che entra dalla finestra rotta è un piccolo tocco di classe.

La prima bomba è andata clamorosamente a vuoto, speriamo di migliorare la mira prima che quel brutto ceffo ci raggiunga.

idilliaca si inserisce tale Franco Geussettelli (non poteva che essere italiano…), misterioso "imprenditore" intenzionato a trovare le magiche libellule prima di Freeman, per pura soddisfazione personale. Tale minaccioso individuo intende arricchire la sua personalissima collezione d'arte privata con le tre creature extraterrestri, arrivando a mobilitare un piccolo esercito al fine di concludere il loro ritrovamento. Le mobilitazioni di Geussettelli hanno già portato al ritrovamento di una delle tre libellule, ora in "custodia" nella sede dell'omonima società di Import-Export. Il tempo a disposizione diventa così estremamente limitato per Freeman, che ha ora il compito di ritrovare gli altri due Telnorps, liberare quello tenuto prigioniero e allo stesso tempo disfarsi della scomoda presenza dei tirapiedi del boss Geussettelli. Le ambientazioni riprodotte, pur limitate in numero, presentano un'ampia varietà di situazioni: solo nella prima missione si attraverseranno le nevi dell'Himalaya e un tempio Shaolin, confrontandosi di continuo con le truppe del pericoloso boss italo-americano e con numerose insidie, che vanno dagli ostacoli naturali agli stessi alieni provenienti da Zan. Si proseguirà poi in un Luna Park di proprietà di una famiglia russa (spassosissimo l'inglese storpiato dai dipendenti) per arrivare prima al "quartier generale" di Geussettelli e poi concludere in bellezza nello spazio. Le missioni sono strutturate in modo piuttosto lineare, con un obbiettivo da raggiungere che viene esposto all'inizio dell'avventura (il ritrovamento delle libellule) dal nostro "datore di lavoro" e diversi sotto-enigmi da risolvere durante l'esplorazione dei livelli, proprio come avveniva nell'uscita originale di *Half-Life*.

Alcuni di essi sono di natura piuttosto elementare e trattano del solito trova-chiave-apri-porta, altri invece necessitano di un certo intuito per essere superati e dimostrano l'ingegno utilizzato dagli sviluppatori durante la creazione dell'addon. L'apertura del tempio Shaolin durante la prima missione ne è un esempio (e non rivelo nulla per non rovinare la sorpresa); è sufficiente affermare che, come nella prima avventura di Mr. Freeman, anche qui ci sarà da lasciare ogni tanto il grilletto dell'arma per riflettere su come procedere nelle esplorazioni.

BEST THINGS IN LIFE ARE FREE

Redemption si discosta dalla marea dei soliti livelli aggiuntivi "dilettanteschi" per diverse ragioni, che si va a elencare. Prima di tutto, il mission pack dei Maverick Developments è presentato in maniera ultra professionale, grazie alla presentazione animata (e, come nel caso di *Half-Life*, giocabile), ai numerosi filmati di intermezzo e alla presenza di diverse aggiunte al lato tecnico del gioco, quali nuove texture, oggetti, effetti sonori e parlato. Inoltre, il design dei livelli, aspetto chiave per qualsiasi "pacco aggiuntivo" che si rispetti, è ottimo, con una grandissima libertà concessa al giocatore, ambientazioni molto varie (la prima missione né un chiaro esempio) e molte aree segrete la cui esplorazione, pur non essendo indispensabile, è molto remunerativa ai fini del proprio arsenale. Le texture utilizzate sono un altro aspetto di rilievo, dato che donano ulteriore varietà ai livelli e, soprattutto, appaiono molto curate, senza errori di allineamento (tipici dei level designer alle prime armi) o spiacevoli effetti di sfocatura dovuti ad un cattivo utilizzo delle stesse. Come ciliegina sulla torta, arriva l'ottimo uso del linguaggio di scripting di *Half-Life*, che presenta diverse trovate geniali e tiene continuamente il giocatore con il fiato sospeso, grazie ai numerosi colpi di scena architettati dai programmatori. L'unico difetto (se di difetto si può parlare) di questo mission pack, risiede nella sua difficoltà, settata a livelli un po' sopra la media. Tutti gli avversari godono infatti di una mira pressochè infallibile e i loro colpi hanno conseguenze quasi sempre disastrose per il nostro caro vecchio Gordon.

Il problema è, in ogni caso, facilmente eliminabile abbassando il livello di difficoltà e utilizzando un po' di cautela in più durante l'esplorazione dei livelli. Per il resto, *Redemption* si presenta a qualsiasi appassionato di *Half-Life* in maniera eccellente, sfrutta una trama e una regia sicuramente ben studiate, ed è anche discretamente longevo. Ah, dimenticavo: è completamente gratuito. Meglio di così…

Alessandro Martini

Barney in versione barbuta è più spassoso che mai.

La collezione privata di Geussettelli. Altro che import/export!

COMMENTO

Con un design dei livelli eccellente, delle texture perfettamente curate e una trama interessante, *Redemption* rappresenta tutto ciò che i fan di *Half-Life* aspettavano dopo aver completato il gioco. Elevarsi sopra la massa di livelli aggiuntivi usciti sulla rete era un compito non all'altezza di tutti ma i Maverick, così come lo strafamoso (tra i fanatici di *Quake* e affini) Neil Manke, sono riusciti a centrare perfettamente l'obbiettivo, grazie ad un mission pack che risulta, prima di ogni altra cosa, divertente. Tornare nei panni di Gordon Freeman grazie alle quattro missioni di *Redemption* è un'esperienza che si consiglia a tutti, visto anche il costo dell'operazione (cioè zero). Armatevi di un buon modem e appropriatevi di questo gioiellino; da parte mia non posso che augurare a questo giovane gruppo di designer un futuro raggiante e, magari, un posto di lavoro fisso nell'industria del divertimento.

http://www.oldgamesitalia.net/

PIZZA SYNDICATE

Nostalgia del buon vecchio *Pizza Tycoon* della Microprose, sottovalutato gestionale di "taglieggio & pizza al taglio"? Beh, allora è giunto il momento di ripescare il bisunto cappellaccio da cuoco...

INFO

Genere: Gestionale
Casa: Dinamic Multimedia
Sviluppatore: Software 2000
Distributore: Dinamic Multimedia - **Tel.** 02-58430307
Prezzo: L.35.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 166
RAM: 32 MB
Grafica: SVGA 2MB compatibile DirectX
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 150 MB

Ormai un titolo al mese, la spagnola Dinamic, riesce a garantircelo. Questa volta niente campi di calcio o navicelle spaziali. No, questo mese solo farina, pomodoro, mozzarella e malavita;in *Pizza Syndicate* potremo infatti tentare la scalata al successo nel sulfureo mondo della ristorazione pizzettara.

Per prima cosa dovremo scegliere il nostro alter ego digitale, che si costruirà su diverse caratteristiche. Come in un gioco di ruolo, potremo decidere quanti punti assegnare a parametri quali popolarità, salute, igiene, abilità di vendita, resistenza, patrimonio iniziale e ancora tanto altro. Una volta scelto anche un logo accattivante a simbolo del nostro, forse, futuro impero della ristorazione, non ci resta che decidere in quale città iniziare la nostra scalata al successo.

Saremo accolti da una mappa isometrica ravvicinata, popolata da una fitta e variegata fauna di esseri umani.

Dal leccatissimo yuppie allo sfaccendato pensionato, dallo sbarbino fumato alla fondotintata casalinga. La densità di popolazione, naturalmente, varia da una zona all'altra, e in ciascun settore della città troveremo locali sfitti potenzialmente adatti per la nostra scesa in campo. Ogni fondo, ovviamente, ha il suo prezzo, che varia secondo la grandezza e la posizione. Inizieremo scegliendo quello che più ci aggrada e lo adibiremo a pizzeria. Sarebbe possibile anche farne un magazzino, ma questa scelta si rivelerebbe, per il momento, perfettamente inutile. Dovremo quindi scegliere come utilizzare l'ambiente, se dotare il locale di un bancone oltre che di una cucina, e se lasciare una stanzetta, magari refrigerata, a deposito delle scorte, sacrificando in questo modo lo spazio per la sala da pranzo, ma risparmiando sul costo dei trasporti per i rifornimenti (in questo caso meno frequenti). Una volta scelta la formula che più ci aggrada, dovremo improvvisarci arredatori.

Cosa piacerà alla gente? I bambini andranno in visibilio per un arredamento semplice e dai colori pastello, mentre i vip lo reputeranno un arredamento ai limiti del weird e se ne andranno a mangiare al Ritz. Una rapida ricerca, cliccando sulle abitazioni più o meno limitrofe, sarà utile per prevedere la tipologia del nostro cliente medio. Una volta scelta la pavimentazione, il tipo di tavoli e le sedie, l'eventuale presenza di distributori di lattine, televisori, jukebox e un forno a in pietra invece di, che so', uno elettrico, potremo sondare i pareri delle varie tipologie di clienti, grazie ad una schermata che assegnerà a ogni gruppo di valutazione una faccina, da profondamente disgustata a incredibilmente entusiasta. Sarà quindi la volta di fare una visitina all'ufficio di collocamento.

E' lì, infatti, che potremo scegliere i nostri futuri cuochi e camerieri e, come nella creazione del nostro personaggio, ci ritroveremo a lambiccarci il cervello su quale che sia la manovalanza più giusta per noi, il miglior rapporto qualità/prezzo insomma. Potremo decidere ovviamente l'orario di lavoro di ogni dipendente e stabilirne la paga, nonché dargli il ben servito quando il nostro amato gregario fracasserà la prima tazzina del servizio buono della zia Iole.

Ecco a voi una delle schermate più incomprensibili e caotiche del gioco. Disorientante (esiste, esiste...).

Lo stile grafico del gioco, per quanto piacevole, contribuisce non poco a confondere il giocatore

MANI IN PASTA!

Dopo tutto il tempo e i soldi spesi, il menù è ancora vuoto? Beh, adesso viene il bello. Dopo aver ripescato qualche polverosa dispensa di Wilma De Angelis, saremo pronti a confezionare le nostre pizze. Una base per pizza ancora non decòrata ci attenderà nella schermata della cucina. Dovremo quindi scegliere i vari ingredienti, le quantità, se servirla tagliata a spicchi o intera e se inserirla nel menù delle pizze standard o di quelle originali. Ma qual è la differenza fra le due categorie? E' presto detto: ogni cliente ha una propria idea di pizza perfetta per quel che riguarda le tipologie più comuni (margherita, quattro stagioni, capricciosa...).

Quindi, quando sceglieremo di fare una pizza "standard" dovremo attenerci a regole abbastanza ferree per aver successo, e dovremo tentare di avvicinarci il più possibile a quei canoni che fanno, di una semplice quattro formaggi, la quattro formaggi per antonomasia. Potremo in ogni momento controllare la risposta dei gruppi di valutazione alle nostre pizze.

Certo, non sarà una passeggiata. Personalmente, per quel che riguarda le pizze standard, sono poche volte riuscito ad ottenere un giudizio globale che fosse meglio che timidamente tiepidino. Se la creazione di questo tipo di pizze vi darà dell'autentico filo da torcere, più semplice e, diciamocelo, divertente sarà creare delle pizze "originali". Potremo sbizzarrirci fra più di ottanta ingredienti, fra formaggi, carni, pesci, verdure e frutta.

Per la creazione di ogni pizza potremo

Le schermate d'attesa sono carucce, dai.

Tze', guarda che arredamento. La solita pacchianata italiota.

PC CALCIO 2000

L'edicola è diventata l'appuntamento fisso di ogni calciofilo che si rispetti: oltre alla solita rosea giornaliera, date un'occhiata all'ultima fatica della Dinamic Multimedia dedicata al nuovo millennio.

INFO

Genere: Simulazione manageriale
Casa: Dinamic Multimedia
Sviluppatore: Interno
Distributore: Dinamic Multimedia-Tel.02/58430307
Prezzo: L.39.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 2 o equivalente
RAM: 64
Grafica: Scheda 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 250 MB

I faccioni dei giocatori sembrano davvero reali.

Il calcio è la passione preferita degli italiani: infatti, vi basterà entrare in un qualsiasi negozio di videogiochi per trovarvi circondato da scaffali ripieni di decine e decine di produzioni dedicate a questa simpatica palla di cuoio. Nel settore delle simulazioni manageriali per PC, la partita è ristretta a soli due avversari: la serie *Championship Manager* dei fratellini Collyer e quella *PC Calcio* creata dall'iberica Dinamic Multimedia. La sfida è quindi tra Spagna e Inghilterra: a livello di vendite, gli spagnoli hanno surclassato nettamente i loro colleghi d'oltremanica totalizzando lo scorso anno la bellezza di oltre mezzo milione di copie vendute (300.000 in Spagna e oltre 200.000 in Italia). I fratelloni inglesi si difendono con le oltre 100.000 copie vendute da *Championship Manager* in ogni sua trasposizione: numeri notevoli, considerando che il gioco in questione è venduto nei negozi britannici a prezzo pieno. La grossa differenza tra i due titoloni non è limitata solo alla questione prezzo: comunque, *PC Calcio 2000* viene venduto a L.39.900, mentre il nuovo *Championship Manager 99/00* lo potete trovare a prezzo pieno. La diversità fondamentale tra queste due simulazioni è essenzialmente a livello di accuratezza, gestione dei database: il prodotto inglese è sicuramente superiore per fedeltà simulativa, elaborazione e gestione dei dati. *PC Calcio 2000* invece si dimostra vincente soprattutto grazie al suo incredibile rapporto qualità-prezzo, mettendo in luce una buona grafica, numerose opzioni e molteplici modalità di gioco. Queste sue qualità lo hanno reso l'autentico "blockbuster" delle edicole italiane e spagnole. Nel passaggio di consegne tra *PC Calcio 7* e *PC Calcio 2000*, i programmatori hanno provveduto a effettuare numerosi cambiamenti e diverse migliorie alla collaudata struttura di gioco. Anche in questo nuovo millennio potrete cimentarvi con i cinque più bei campionati del vecchio continente, dimostrando il vostro valore nel campionato francese (presente con le due principali divisioni), nella Bundesliga (due serie), nella Liga spagnola (quattro serie), in quello italiano (Serie A, B, C1-A e C1-B) e nella Premiership inglese (quattro divisioni).
I menù si presentano sempre più user-friendly e in grado di soddisfare le esigenze di tutti gli appassionati. Alla Dinamic si sono spremuti le meningi nel cercare di proporre qualcosa che potesse deliziare chi ama il calcio in tutte le sue sfaccettature: quindi preparatevi a quiz a premi, a ripassare e a studiare la storia di questo meraviglioso sport.
Attingendo alla preziosa banca dati implementata potrete scoprire vita e morte e miracoli dei vari Batistuta, Del Piero e compagnia bella.
Le schede tecniche dei giocatori sono,

La preparazione atletica è fondamentale: se siete scarsi al tiro, potrete cercare di migliorare in questa abilità.

Eccovi le aspettative delle dirigenze delle squadre

Le partite potrete gustarvele così, alla CM.

http://www.oldgamesitalia.net/

Se volete sapere tutto su Batigol, potrete accedere alla sua scheda tecnica.

In questa schermata potrete capire come visualizzare la partita.

come nelle precedenti versioni, molte esaurienti e dettagliate, presentando persino alcuni aneddoti e curiosità sulla vita privata.
Sono presenti anche schede dedicate alle squadre (compresivi di palmares, organigramma societario, statistiche ecc), agli arbitri (!) e agli allenatori.
Insomma, da questo punto di vista *PC CALCIO 2000* si mostra molto completo e non possiamo muovere alcuna obiezione.

Abbiamo riscontrato qualche piccola imperfezione nelle informazioni presenti nelle schede, ma nulla di grave... La parte "storica" del prodotto Dinamic vi permetterà di sapere tutto delle varie competizioni europee: se volevate conoscere i nomi dei fenomeni che hanno giocato accanto a Di Stefano nel leggendario Real Madrid, sarete sicuramente accontentati.
Queste informazioni vi potrebbero essere particolarmente utili per sperimentare il simpatico "Calcio-Quiz", una sfida che metterà a dura prova le vostre conoscenze calcistiche. La sfida può essere estesa anche ad altri giocatori e funziona così: in un determinato lasso di tempo dovrete rispondere a 11 domande che vi permetteranno di segnare un gol. Vince, naturalmente, chi segna più reti!

MULTIMEDIALITA'

Si potranno aggiornare manualmente oppure on-line tutte le formazioni delle squadre, le classifiche e tutte le statistiche presenti in *PC Calcio 2000*: se volete vedere i vari Ravanelli, José Mari, Seedorf nelle giuste squadre, vi basterà connettervi con il sito italiano della Dinamic Multimedia (www.dinamic.it) per aggiornare le vostre squadre. Andando al cuore del gioco, ovvero la modalità Euromanager, le possibilità di emulare i vari Lippi, Capello, sono davvero notevoli. Innanzitutto, dovrete decidere il coefficiente della sfida nella schermata di personalizzazione del manager: l'esito del vostro campionato dipenderà in gran parte da questo. Ci è capitato di essere esonerati nonostante i buoni risultati in campionato e in coppa, solamente perché

IMPERFEZIONI E NON

Provato con il simulatore, *PC Calcio 2000* ha dato diversi problemi con le schede della famiglia Voodoo: non voleva partire e si bloccava continuamente. Con la patch tempestivamente rilasciata e scaricabile dal sito ufficiale, tutto si è risolto egregiamente. Un altro grosso problema era l'uscita a Windows: anche in questo caso il programma andava in crash. Insomma, giocato alla Fifa, il buon *PC Calcio 2000* non ci è sembrato un granché: lo abbiamo provato su un computer – ben attrezzato – e i risultati sono stati al di sotto delle nostre aspettative. Su un K6-III 450 con 64 MB di Ram, una Voodoo3, il gioco, provato alla risoluzione standard di 800x600, era lento e scattava in continuazione risultando ingiocabile. Il parco risoluzioni proposto dai programmatori è davvero molto ampio: si passa da risoluzioni minime come 320x200 fino a quelle massicce come 1280x1024: in questo caso, per vederlo girare fluidamente vi servirà forse un K7 o un Pentium di nuova generazione. Altra nota negativa riguarda l'intelligenza artificiale dei calciatori che sul campo non brillano per fosforo e per capacità di esecuzione. In più, le animazioni non sono propriamente all'altezza, così come l'approssimativa risposta dei comandi. Purtroppo, anche la telecronaca della coppia Serena-Tecca non si è rivelata all'altezza delle versioni precedenti: se state passando la palla, spesso il buon Massimo Tecca dirà che avete effettuato una poderosa entrata per rubare il pallone! Il grosso problema è soprattutto a livello di "timing", ovvero di sincronizzazione tra quello che succede sul campo e quello che raccontano sul video i telecronisti. Per concludere questo ex-cursus sulla parte grafica-tecnica di *PC Calcio 2000*, vi facciamo notare che gli stadi sono stati riprodotti ad arte dai ragazzi della Dinamic: quando disputate una partita in Serie A o nella Liga spagnola, vi accorgerete di essere veramente a San Siro o all'Olimpico. Un'altra gradita sorpresa riguarda le facce poligonali dei giocatori: i vari Buffon, Pagliuca, Ronaldo, Bierhoff e compagnia bella sono riprodotti fedelmente. Oltre a tratti somatici, alla Dinamic hanno studiato e cercato di ricreare perfettamente anche in video la corporatura fisica dei calciatori: missione riuscita! Naturalmente, questo vale solo per i giocatori del campionato spagnolo e italiano: un giusto premio alla fedeltà dei fan spagnoli e italiani che attendono spasmodicamente l'uscita di *PC Calcio* ogni anno. Tra le inquadrature utilizzabili (15) con il famigerato simulatore, vi consigliamo di provare quella dall'alto in stile Kick Off!

Il catering è uno degli aspetti maggiormente potenzianti in questa nuova versione di *PC Calcio*.

Per avere tutte le informazioni, vi basterà sfogliare il primo giornale dinamico!

L'acquisto di Rivaldo si è rivelato impossibile per il sottoscritto!

RIVALDO

Il pallone d'oro 1999 è nato in Brasile a Recife nel 1972. Il grande Rivaldo è arrivato decisamente tardi nel calcio che conta: solo all'età di 19 anni è sbarcato nella serie B brasiliana. Il suo nome inizia a essere conosciuto già nel 1994 quando passa al Palmeiras e incomincia a segnare numerose reti. I suoi numeri conquistano gli spagnoli del Deportivo La Coruna, dove realizza in 41 partite la bellezza di 21 gol. La sua vita è stata segnata da un grande lutto, la morte del padre, suo mentore e primo allenatore. Rivaldo, per fortuna sua e di tutti gli amanti del bel calcio, non si è perso d'animo ed è diventato nel 1999 il più forte giocatore del mondo: a soli 28 anni può ancora deliziare per molto tempo i fan del Barcellona e magari in un prossimo futuro i tifosi di qualche squadra italiana. Dopo aver vissuto per tre anni nell'ombra del fenomeno Ronaldo, il grande Rivaldo è riuscito a farlo dimenticare ai tifosi del Barça e a conquistare la platea mondiale. Classico numero dieci, in nazionale ha conquistato due coppe America, un bronzo olimpico e secondo posto ai mondiali francesi. Per strapparlo alla squadra catalana bisognerà preparare una montagna di denaro: ha una clausola di rescissione di 180 miliardi!

ci siamo disinteressati della parte economica-marketing: quindi, se volete allenare e giocare, ma non siete interessati a discutere di contratti televisivi e di percentuali sulle vendite delle bibite, lasciate al computer la gestione di quest'aspetto. Vi consigliamo di attivare i rinnovi automatici dei contratti, l'età dei giocatori, le convocazioni internazionali e la costruzione modulare dello stadio: sembrano cose di poco conto, anche perché qui non verrete avvisati, come accade in *CM*, quando la situazione è traballante. Per avere un piccolo aiuto in questa giungla di opzioni, potrete scegliere anche il tipo di help (messaggi vocali, schermate prodighe di consigli su come gestire i giocatori e allenamenti ecc). *PC Calcio 2000* è veramente "carrozzato" anche sotto questo profilo. Comunque, una bella ragazza poligonale, assunta da voi con la qualifica di preziosa assistente, sarà al vostro fianco per ricordarvi scadenze, contratti e tante altre cose. Per iniziare a giocare, dovrete prima cercare uno staff di tutto rispetto e poi cercare di "accaparrare" i servigi dei vari medici-psicologi-preparatori atletici-scout-giardinieri-direttori tecnici: le quattro stelle sono molto importanti! Molta enfasi è stata data alla personalizzazione degli allenamenti dei calciatori che potranno così svolgere una preparazione mirata a sviluppare e migliorare alcune abilità.

Se volete creare o perfezionare una nuova tattica, avrete solo l'imbarazzo della scelta: sovrapposizioni sulle fasce, il libero che si stacca, il centrocampista che copre o il suggeritore dietro le due punte saranno il vostro "pane" quotidiano. Le partite potranno essere visualizzate, giocate tramite tastiera, joystick, joypad o simulate come nelle passate edizioni viene lasciata ampia libertà ai videogiocatori. Nel disputare diversi campionati ci siamo accorti che alla Dinamic dovranno registrare alcune cosucce per migliorare ulteriormente il gioco. *PC Calcio 2000* presenta un numero spropositato di autoreti, pochi cartellini gialli e poche espulsioni: in più, troppe partite finiscono con punteggi tennistici. A parte queste piccole imperfezioni, il gioco ha veramente molto da offrire sotto il profilo manageriale, dandovi la possibilità di costruire e ampliare uno stadio, di scegliere i contratti televisivi e di stipulare accordi commerciali relativi al merchandising e al catering.

Potrete avere il vostro logo sulle magliette, sui palloni, sui guanti per portieri, sulle tazze e su moltissimi altri prodotti. Vi troverete a decidere perfino il menu del ristorante allo stadio, il prezzo dei panini, quello delle bibite e quello per assistere a una partita. Forse, alla Dinamic hanno un po' esagerato nel proporre tutti questi parametri: è fondamentale avere dei "buoni" assistenti per tenere tutto sott'occhio.

La compravendita dei calciatori è gestita in modo abbastanza credibile dalla CPU (senza però raggiungere i livelli di *CM*) e vi assorbirà quasi completamente: dopo pochi minuti dal vostro insediamento alla presidenza del club, vi getterete alla caccia dei vari Rivaldo, Van Nilsterooj o di qualche altro giovane promettente. I giocatori sono definiti con una quindicina di caratteristiche (aggressività, velocità, dribbling, passaggio ecc.) e sono riprodotti in modo abbastanza fedele: è possibile persino naturalizzare i giocatori! La parte manageriale è il fiore all'occhiello di questa produzione ed è in grado di tenere testa anche alla serie creata dai fratelli Collyer.

Raffaello Rusconi

Vincenzo Montella è uno dei più forti attaccanti in circolazione.

PC ZETA COMMENTO

PC Calcio 2000 si conferma, ancora una volta, come la scelta giusta per gli appassionati di calcio: ottimo rapporto qualità-prezzo, buona simulazione e una gestione manageriale-economica di proporzioni bibliche. Certo, la parte del simulatore non ci è sembrata - nonostante gli indubbi sforzi dei programmatori - un granché, evidenziando un intelligenza artificiale mediocre e una telecronaca davvero "sconclusionata": comunque, chi compra _PC Calcio_ non lo fa per giocare a un fac-simile di _Fifa_. Il voto è alto perché _PC Calcio 2000_ rientra - per il sottoscritto - nella categoria dei simulatori manageriali alla _CME_, sotto questo profilo il titolo della Dinamic è realizzato in modo soddisfacente. Comunque, più che una simulazione di calcio, _PC Calcio2000_ ci sembra un ottimo prodotto multimediale, confezionato splendidamente e meritevole di essere acquistato da ogni amante del calcio.

84

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

Empire Interactive, un nome e una garanzia nel campo, è da sempre orientata alla simulazione e alla ricerca del massimo realismo per quanto concerne la ricostruzione virtuale dei Pinball.

INFO

Genere: Flipper
Casa: Empire Interactive
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 233
RAM: 32 MB
Grafica: SVGA con 4 MB di VRAM
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 300 MB

Pro Pinball Fantastic Journey è il naturale continuum storico, partendo da *The Web*, primo flipper estremamente realistico prodotto dalla Empire, proseguendo per *Timeshock* e finendo con Big Race USA. Il tavolo in questione si ispira alle vicende narrate in alcuni romanzi di Jules Verne ed è ambientato nell'epoca vittoriana: si potranno affrontare numerose avventure per giungere al centro della terra e sconfiggere il Generale Yagov. La struttura del tavolo è del tutto convenzionale presentando rampe, buche, respingenti e bersagli da abbattere; la maggior parte dei punti focali sono situati nella parte alta. Svolgendo una rapida analisi del layout, possiamo principalmente notare due rampe di facile accessibilità per i due tasti, una con corsia fissa che porta la biglia sul lato sinisto del flipper, e una con corsia mobile che alternativamente può far arrivare la biglia nel raccoglitore multiball o ai due tasti.

Un particolare del flipper simulato in *Pro Pinball Fantastic Journey*.

Le buche principali sono due, situate sulla destra, anche esse agevolmente raggiungibili, mentre le altre appaiono occasionalmente al di sotto del punto di accesso delle rampe.
Altri elementi di spicco sono caratterizzati dal corridoio di accesso al multiball, situato all'estrema sinistra, ma tutto sommato facilmente raggiungibile, un'orbita destra che dona l'accesso alla sezione dei bumper e un secondo corridoio posizionato all'estrema destra del tavolo culminante con un bersaglio fisso, molto difficile da raggiungere.
Tutto il flipper è creato in un ottimo 3D e ogni parte segue le leggi fisiche: la pallina d'acciaio è realizzata in maniera assai convincente, tutti i movimenti sono calcolati in tempo reale, la biglia scivolerà, rotolerà e potrà persino saltare; la adeguatezza del modello fisico è enfatizzata dalla presenza di alcune macchie simil ruggine in modo da apprezzarne al meglio il rotolamento.
Il display è ricreato in modo virtuale, a scelta se in colore arancio classico o con un bellissimo LCD a colori; oltre a segnalare il punteggio vi indicherà cosa colpire o cosa fare per ottenere i bonus o proseguire nell'avventura. Infine sarà possibile anche giocare ad alcuni minigiochi a tema in video mode.
La meccanica di gioco è tradizionale, dovrete completare l'accensione delle frecce che circondano i quattro mezzi di trasporto utilizzabili colpendo l'oggetto (rampa, orbita, buca) di volta in volta segnalato: una volta completata l'accensione di un mezzo, un modello 3D apparirà davanti alle buche e sarà possibile interagire con esso, colpendolo direttamente o attivando speciali video mode.

Un modello 3D della trivella.

Il pinball in tutto il suo splendore.

La personalizzazione è uno dei punti forti di questo pinball: le visuali sono tre, tutte a schermata fissa; inoltre è possibile personalizzare il livello grafico, per arrivare ad ottimizzare al meglio le prestazioni per ogni PC, che per la verità sembra subire leggeri rallentamenti solo nei multiball più sfrenati.
Oltre alle opzioni riguardanti il livello di difficoltà si potrà accedere al magico menù dell'operatore, realmente esistente in tutti i flipper da sala giochi, e potrete effettuare i test di ogni singola luce, lampeggiante o meccanismo, studiare tutte le statistiche (potrete per esempio sapere quante volte la biglia è stata persa sul lato destro del flipper), decidere le percentuali di vittorie regalate nell'estrazione finale, i punteggi extra da assegnare al Grand Champion e molto altro.
La cosa sicuramente più sfiziosa è la possibilità di personalizzare anche l'usura dei vari elementi e della potenza dei tasti, in modo da ricreare un flipper datato (opzione concretamente poco utile, ma comunque interessante).
Da non dimenticare infine la presenza nella confezione di gioco di un secondo tavolo: *The Web* già pubblicato anni fa dalla stessa Empire e che aumenta notevolmente la longevità del prodotto.

Daniele Borgna

COMMENTO

**Un pinball decisamente ben realizzato, le leggi fisiche che regolano la biglia sono realizzate ottimamente, gli effetti sonori sono di buon livello, mentre la musica non ci ha particolarmente impressionato.
Gli unici rallentamenti si sono notati durante i multiball. La presenza di un solo tavolo potrebbe minare la longevità del prodotto, dato che se siete appassionati di pinball probabilmente sarete già in possesso di The Web.**

76

PC ATLETICA 2000

Qualcuno di voi si ricorda ancora il leggendario *Decathlon* programmato da David Crane? Se appartenete alla generazione che ha smanettato per anni nei bar sotto casa giocando ai vari *Hyper Olimpic, Track and Field,* allora, cercate di trattenere le lacrime nel leggere questa recensione...

INFO

Genere: Simulazione sportiva
Casa: Dinamic Multimedia
Sviluppatore: interno
Distributore: Dinamic Multimedia-Tel. 02/58430307
Prezzo: L.39.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 2 o equivalente
RAM: 64
Grafica: Scheda 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 250 MB

Il lancio del peso è una delle discipline più massacranti: bisogna possedere una notevole forza di braccia per lanciare lontano...

Tutto iniziò con il fantastico *Decathlon* di David Crane tanti anni fa, quando una vecchia console chiamata Atari 2600 dettava legge nei primi anni '80, esattamente come accade adesso con la "scatola" magica di casa Sony. Certo, ci fa una certa impressione andare indietro nel tempo per ricordare giochi che hanno cresciuto intere generazioni di videogiocatori nostrani, pronti a esaltarsi per un record ottenuto a *Hyper Sports* o per aver fatto razzia di medaglie nelle sfide epiche con gli amici a *Summer Games.* Se pensiamo al tanto decantato multiplayer, sventolato come prossima conquista dalle software house di questo nuovo millennio, ci viene da sorridere ripensando alle sfide contro altri sette avversari umani ai giochi targati Epyx o Konami. Questa introduzione alquanto melodrammatica, ci è servita per introdurre il nuovo metro di paragone per PC delle simulazioni d'atletica: lo sconosciuto *PC Atletica 2000.*

VOGLIO CORRERE VELOCE!

Finalmente, dopo anni di vacche magre, ci troviamo a recensire un gioco dedicato alle specialità dell'atletica leggera. Noi di PC Zeta abbiamo una straordinaria abilità, ovviamente quella di leggere nelle menti dei nostri affezionati lettori: a parte gli scherzi, nessuno di voi si sarebbe aspettato un titolo dedicato a questa disciplina in tempi così brevi. Infatti, fra qualche mese saremo invasi da titoli dedicati alle Olimpiadi di Sydney 2000: la licenza ufficiale (non ne abbiamo avuta ancora la conferma) dovrebbe essere nelle sicure mani dell'Electronics Arts, un colosso che ha costruito parte del suo straordinario successo con le simulazioni sportive. Quindi, ancora una volta, le menti della Dinamic hanno giocato d'anticipo sugli avversari regalando ai videogiocatori sportivi - come strenna natalizia - un titolo dalle enormi potenzialità. Al di là della scelta commerciale azzeccata, quello che ci ha colpito in questa produzione è la cura e l'impegno che i giovani programmatori spagnoli hanno riposto e profuso in *PC Atletica 2000:* il gioco è permeato di numerosi tocchi di classe. Le animazioni degli atleti maschili e delle loro controparti femminili sono assolutamente di buon livello, facendo un sapiente uso della tecnica del motion capture. Gli atleti si muovono sullo schermo con buona fluidità e regalandoci la sensazione di puro realismo. I corpi sono stati "dopati" con massicce dosi di texture e di poligoni (circa 1500 per ogni atleta) e il risultato è sicuramente degno di menzione. Ma che cos'è *PC Atletica 2000?* Molto più di quello che ci si potrebbe

Il lancio del martello richiede una notevole prontezza per rilasciare l'attrezzo.

HYPER SPORTS

Se amate questo genere di simulazioni sportive e, magari avete passato infiniti pomeriggi a mettere le fantomatiche monetine nel coin-op del bar del paese, allora, vi ricorderete certamente del primo coin-op multievento della storia: *Hyper Olimpic* creato dalla Konami, famosa in questo periodo per la serie calcistica *Winning Eleven* (in Europa *ISS PRO*). *Hyper Olimpic* presentava ben 6 specialità in cui cimentarsi: i 100 metri, il salto in alto, il salto in lungo, i 110 metri a ostacoli, il lancio del giavellotto e quello del martello. Chi ha dilapidato interi patrimoni per vedere il proprio nome troneggiare sullo schermo del coin-op, probabilmente se lo ricorderà: c'erano diversi bonus nascosti che permettevano di ottenere punteggi astronomici. Il trucco più utilizzato era quello di colpire il lampadario nel lancio del giavellotto: si otteneva un bonus di 10000 punti... Dopo lo straordinario successo, la Konami fece il bis con *Hyper Sports* che aggiungeva sette nuove discipline in cui sfidarsi: tiro con l'arco, salto triplo, nuoto, equitazione, lancio del peso, salto con l'asta e il tiro al piattello.

Il traning vi permetterà di controllare le condizioni fisiche del vostro atleta.

Il salto con l'asta richiede un perfetto tempismo per salire verso l'asticella.

I primi piani degli atleti non sono affatto male!

Attenzione alle false partenze!

Il disco vola lontano: riusciremo a fare il record?

aspettare! Con 19 specialità in cui cimentarsi, con un nuovo sistema di controllo, con la possibilità di gestire la carriera di un decatleta e con numerose opzioni e modalità di gioco, potremo diventare i cosiddetti "signori" dell'atletica. Se il vostro sogno è sempre stato quello di correre i 100 metri più velocemente del figlio del vento, se avete sognato di lanciare un disco "volante" ad altezze irraggiungibili, *PC Atletica 2000* vi consentirà di realizzare i vostri sogni più reconditi. A parte l'ottima grafica, che potete osservare nelle due pagine dedicate a questa recensione, l'aspetto più intrigante del titolo della Dinamic è il sistema di controllo degli atleti, ribattezzato "mouse driver power": con esso potrete controllare l'accelerazione, la velocità, la frequenza respiratoria, l'angolo di salto o la potenza del salto. Insomma, non dovrete smanettare come pazzi sul vostro fedele "topo" per far andare più veloci i vostri atleti, ma dovrete andare semplicemente a ritmo. Questa parola sintetizza il "concept" alla base di questo titolo: con un "certo" ritmo sarete in grado di correre veloci, di ottenere la giusta accelerazione per produrre un balzo felino o per ottenere la forza necessaria per scaraventare un giavellotto in aria.

Per prendere "ritmo" dovrete pigiare attentamente il tasto sinistro del mouse, sfruttando una barra di potenza a forma circolare: il sistema si rivela sa subito molto immediato e necessita di molte ore di apprendistato per poterlo padroneggiare al meglio.

Infatti, le specialità appartenenti al fondo richiedono una pratica maggiore, costringendovi a tenere sott'occhio diversi parametri. Comunque, dopo una dolorosa gara nei 5000 metri, difficilmente vorrete vedere il vostro adorato mouse... Altre specialità come il salto il lungo, il salto in alto e il salto triplo vi richiederanno una notevole prontezza di riflessi per cercare di dosare perfettamente l'angolo per saltare. La stessa cosa vi verrà richiesta nel lancio del giavellotto e nell'utilizzare tutti gli altri attrezzi.

In una simulazione di questo tipo è molto importante l'aspetto multiplayer: giocare con o contro gli amici è molto stimolante e incredibilmente divertente. Bene, in *PC Atletica 2000* potrete giocare in due sullo stesso schermo, tramite apposito split screen, e in rete locale fino a un massimo di otto giocatori.

Noi abbiamo testato il gioco con lo schermo diviso in due e i risultati sono stati ottimi. Graficamente, questo titolo su un computer della nuova generazione si muove senza alcun problema: provato su un K6-III 400, equipaggiato con Voodoo3 e 64 MB di Ram, gli atleti alla risoluzione standard (800x600) scheggiavano sul monitor senza alcun problema o rallentamento di sorta. *PC Atletica 2000* dispone di ampie risoluzioni grafiche in grado di garantire una certa velocità e giocabilità anche su computer di fascia bassa (P166). Nota di merito per gli stadi dove si svolgono questi meeting d'atletica: sono ricostruiti in maniera assolutamente realistica.

Tra le opzioni proposte segnaliamo il Training Manager, che vi consentirà di gestire la carriera di un decatleta, e il Team Arcade che vi permetterà di gareggiare alla guida di una squadra nazionale con l'obbiettivo di far incetta di medaglie.

I balzi di una certa misura vi costringeranno a molta pratica.

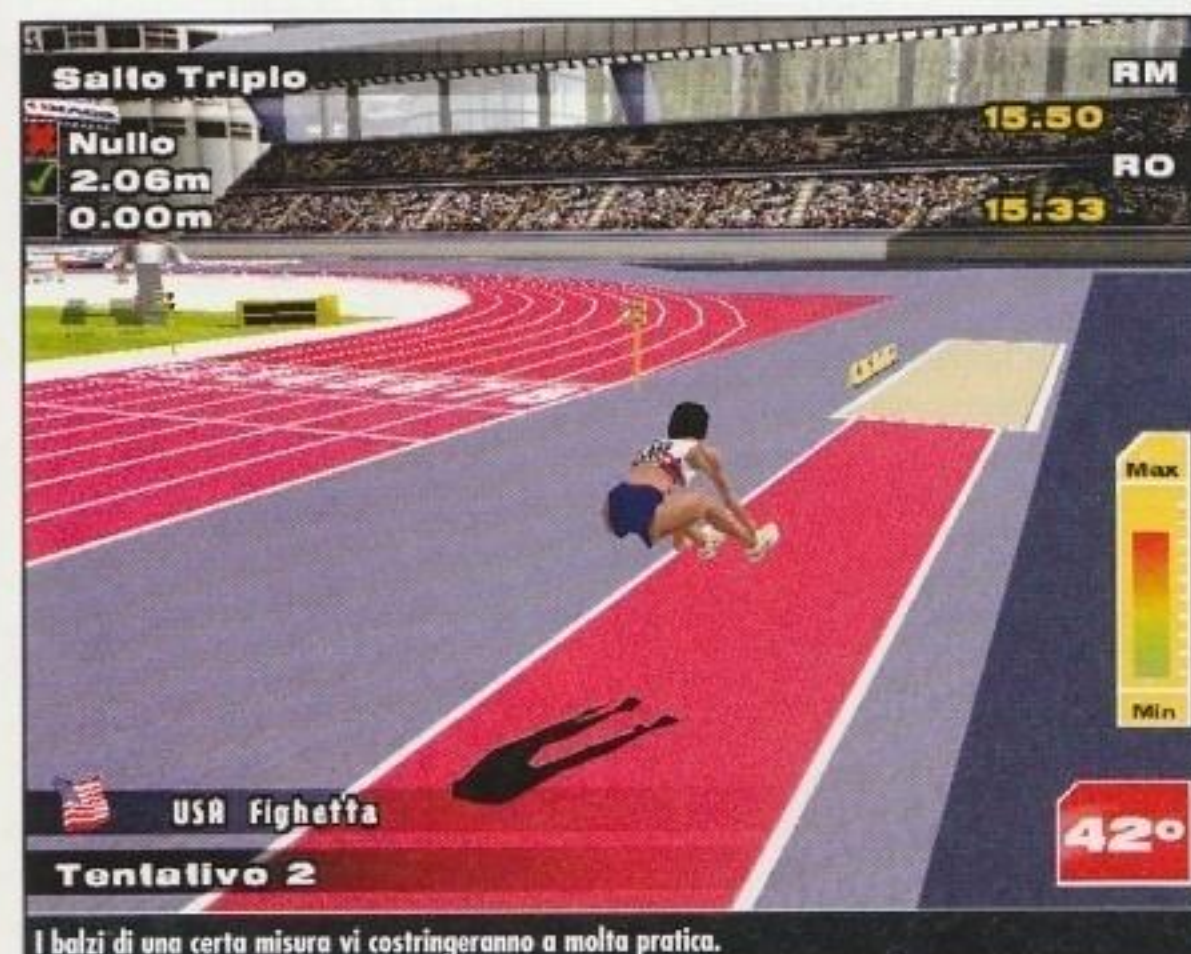
La modalità split screen è molto funzionale ed è stata implementata in modo ottimale.

LE SPECIALITA'

***PC Atletica 2000* presenta le seguenti specialità: i 100 metri piani, i 110 metri a ostacoli, i 200 metri, i 400 metri e le staffette 4x100 metri e 4x400 metri. Se non amate le gare veloci, potrete cimentarvi con quelle dedicate al fondo, avendo a disposizione i 5000 metri, i 3000 metri siepi, gli 800 metri e i 1500 metri. Se invece volete saltare, potrete farlo iscrivendovi a qualche gara di salto in lungo, in alto, triplo e con l'asta. Se siete frustrati per pessimi risultati conseguiti nelle gare di velocità o di resistenza, potrete sfogare la vostra frustrazione con il lancio del giavellotto, del peso, del disco e del martello: l'importante è non colpire i giudici addetti alle misurazioni... Vi segnaliamo la presenza dei record mondiali e di quelli olimpici nelle specialità descritte sopra.**

Raffaello Rusconi

PC ZETA COMMENTO

Siamo di fronte a un altro centro targato Dinamic Multimedia, che non ancora soddisfatta dopo i brillanti risultati ottenuti con la serie *PC Calcio*, si è decisa a infliggere un duro colpo alla concorrenza. In attesa del promesso *PC Ciclismo*, gustiamoci questo gioco che si segnala molto appetibile per la buona giocabilità, per l'interessante veste grafica, per l'incredibile longevità e, naturalmente, per l'ottimo prezzo. Se avete un gruppo di amici e rimpiangete le grandiose sfide alla *Track and Field*, *PC Atletica 2000* è il titolo giusto per regalarvi ore e ore di divertimento

BATTLEZONE 2

Commistioni e contaminazioni ludiche in casa Activision: epopea di due categorie ludiche riassunte in un sol titolo, Battlezone2. Un addio allo strategico con visuale isometrica?

INFO

Genere: Strategico 3D
Casa: Activision
Sviluppatore: Pandemic Studios
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

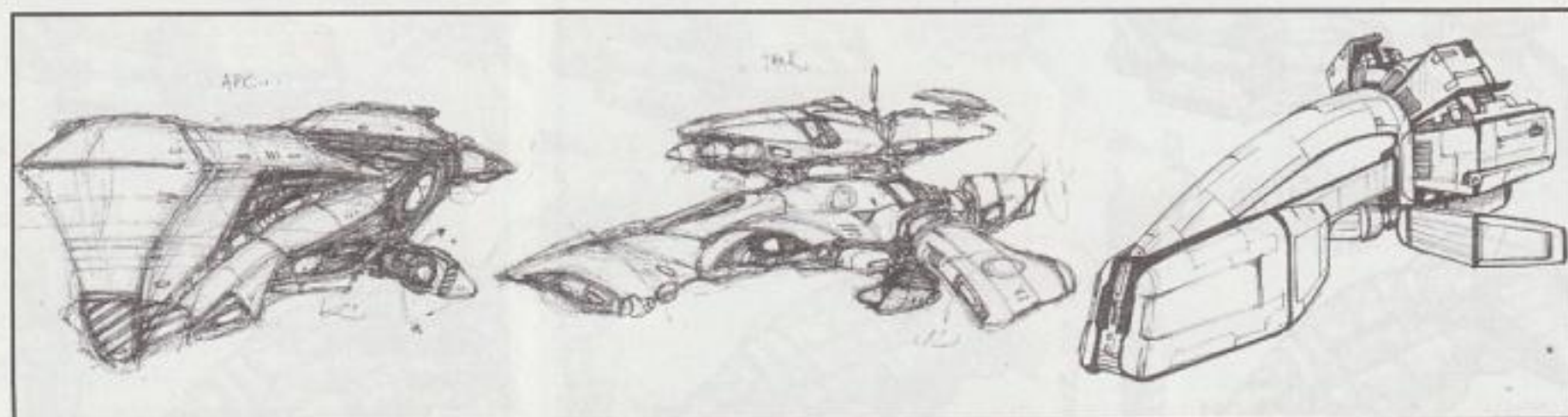
Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium2/300 MHZ
RAM: 64MB
Grafica: TNT2 o Voodoo3
CD-ROM: 24x
Spazio su HD: 400 MB

Uno dei tanti bestioni in forza all'ISDF: combattere al suo fianco da un senso di sicurezza

La categoria videoludica dello strategico in real time, o a turni che sia, ha da sempre trovato un comodo e naturale ostello negli hard disk dei moderni PC. Nomi quali *Command & Conquer* o *Civilzation*, tra gli altri, rappresentano solidi e rassicuranti punti di riferimento per gli utenti PC, patiti di simulazioni strategiche a base di guerre, colonizzazioni e quant'altro possa essere gestito con il semplice click di un mouse. Stesso discorso vale per un genere agli antipodi del succitato strategico, mi riferisco qui agli shooter 3D, che annovera plurimi e rinomati araldi in *Quake*, *Unreal*, *Half-Life* e via dicendo. Arditi innesti genetici nelle eliche del DNA di tali categorie ludiche non sempre hanno condotto a risultati degni di nota, risolvendo la struttura di gioco in discutibili ibridi e sbilanciando asimmetricamente il gameplay verso l'uno o l'altro genere, fin quando la Activision...

AND SO THE STORY GOES...

La narrazione che muove *Battlezone 2* attinge, in un omogeneo divenire storico, agli eventi che l'ottimo prequel, re degli strategici tridimensionali in tempo reale, aveva mostrato, all'incirca un anno e mezzo fa, alla sbigottita comunità dei videogiocatori, ormai annoiata dallo strategico bidimensionale, per nulla in linea con gli attuali standard grafico-cosmetici. Tutto incominciò nel 1952 con l'inattesa caduta di una meteora sulla terra. Non si trattava di semplice materiale stellare: era il bio-metal. Meticolose ricerche conclusero che l'arcano materiale era in realtà dotato di anima: il bio-metal era in grado di sentire, di ricordare, di vivere. Rudimentali esperimenti bellici basati sulla scoperta dell'ignota e inquietante sostanza portarono a risultati al di fuori delle previsioni, al punto da creare collisioni di interessi tra opposte fazioni sovietiche e americane. La Guerra Fredda mutò inesorabilmente in un conflitto bellico sanguinoso e spietato, trovando la naturale arena nelle costellazioni dello spazio. Gli Stati Uniti formarono un'organizzazione segreta chiamata National Space Defence Force (NSDF), supportata dalla NASA, a cui i sovietici risposero con la Cosmo Colonist Army (CCA). Gli esperimenti scientifici continuarono alacremente sul pianeta Terra, guidati da un promettente e rinomato scienziato del MIT, il comandante Armond Braddock, il quale commise il fatale errore di combinare il bio-metal con la pelle umana, tralasciando un dato importante dell'equazione in via di risoluzione: l'esistenza di una mente..."a human will" che muoveva il bio-metal. Ne nacquero esseri semi-umani, metà uomini e metà macchine, che furono raggruppati inizialmente in un'unità chiamata Black Dogs. Un'appendice di quest'ultimo squadrone covava un bug critico e inesorabile. Guidati dalla mente deviata del sottotenente Frank Burns, e conosciuti alla popolazione terrestre come Furies, rappresentarono la parte malata della "felice" creazione di Braddock. Ben presto trovarono l'opposizione armata nei raggruppati eserciti sovietici e statunitensi, in una lotta che li vide esiliati "per sempre" ai confini del

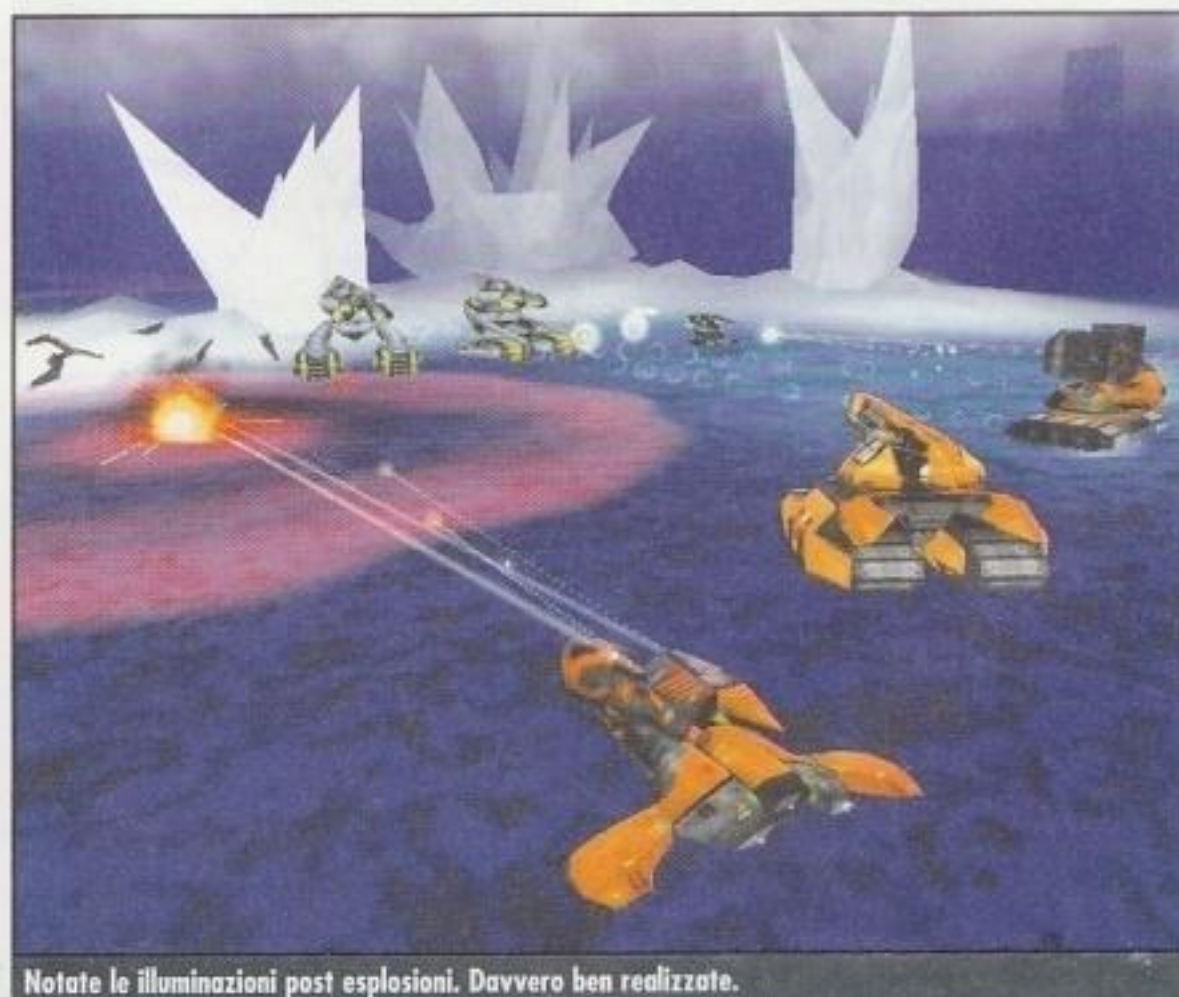
http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle molteplici esplosioni: semplicemente fantastica.

Attacco alieno su un pianeta decisamente freddo: combattere fuori dal tank può risultare molto pericoloso.

sistema solare. Il 1960 si apre con la costituzione della AAN (Alliance Awakned Nations), impegnata nell'eguale ripartizione del bio metallo sulla Terra e "corte inquisitoria" su eventuali usi impropri dello stesso, a cui segue la costituzione dell'ISDF (International Space Defence Force). In anni più recenti, siamo nel 1995, la sonda Voyager scopre, ai confini del sistema solare, imponenti depositi di bio-metal, assieme a forme di vita intelligenti e alquanto preoccupanti. Braddok, anticipando eventuali mosse dell'AAN, invia delle truppe su Pluto per studiare il fenomeno, conscio di ciò che l'avrebbe atteso una volta giunto sul pianeta ostile. Una minacciosa razza aliena, conosciuta come Scion (scaturita dalle Furies...), ostacolava la crociata terrestre per la conquista definitiva del bio-metal. La guerra era aperta.

IT'S SOMETHING THAT IS OUT OF OUR HANDS

Battlezone 2 nasce da una partizione in casa Activision, che da vita alla piccola software house conosciuta ora come Pandemic Studios, solida garante del sensazionale gameplay che aveva caratterizzato il primo titolo e al contempo forgiatrice di ottime soluzioni funzionali e curative alla struttura di gioco stessa. Andrew Goldman, CEO dei Pandemic Studios, dichiarava, in sede di preview, la totale riscrittura del motore grafico, accostandola a un sensibile e necessario aumento dell'IA dei piloti alleati ed alieni. Le promesse, tutt'altro che illusorie, sono state ampiamente mantenute: *Battlezone 2* presenta una veste cosmetica di tutto rispetto, con esplosioni fotorealistiche ed effetti luce di qualità sorprendente. Il motore grafico è stato disegnato ex novo e tutto sembra ora girare alla perfezione. Ma andiamo con ordine. Partendo dalle ambientazioni, è d'obbligo precisare che i mondi, scenari di atroci battaglie, saranno 8, ognuno con caratteristiche peculiari, rispettando le conformazioni morfologiche, orografiche e climatiche: Mire, pianeta tra i 35 e i 39 gradi centigradi, per esempio, ospiterà grandi alberi di arance, giganteschi mostri-gallina e folta vegetazione. Pluto, il pianeta su cui è sito il nostro avamposto, presenterà terreni brulli, anguste rinsacche tra le crepe della roccia. Altri ancora avranno temperature gelide, costituiti da ghiaccio e mare, o altri ancora, tra cui Rend, avranno temperature terribili, tra i 500 e i 1000 gradi, in netta antitesi con la semplicità e banalità dei precedenti scenari del primo *Battlezone*. Ora avremo a che fare con strutture edilizie poligonali, molto differenti dalle desolate colline texturizzate del primo *Battlezone*. La bizzarra "razza" a cui

I Walker Scion: bruttini eh?

Notate le illuminazioni post esplosioni. Davvero ben realizzate.

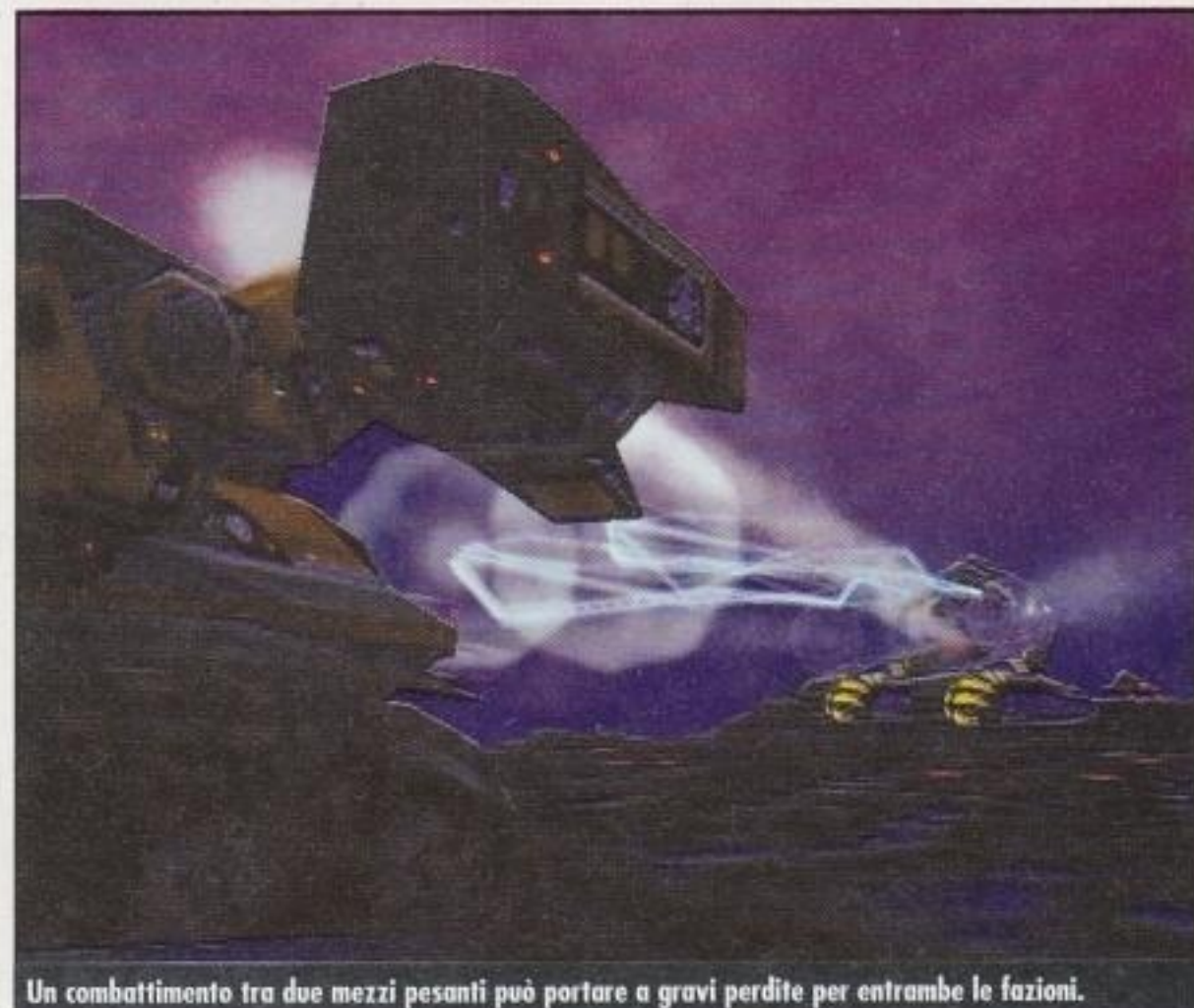
La parte cosmetica di *Battlezone 2* è a dir poco impressionante.

La fauna che popola i diversi pianeti non sempre è ben disposta verso i turisti...

appartiene il titolo in questione, mi riferisco ad un mix di sparatutto in soggettiva (ulteriormente suddiviso in shooter in soggettiva e veicolare) e di strategico in tempo reale, lascerà basiti i novizi del genere, o, per meglio dire, dei due generi. L'accoppiata di due tipologie di gioco, così eterogenee, ma per i Pandemic così vicine, risulterà, dopo dovute sessioni di pratica, estremamente fruibile e appagante, gettando letteralmente il giocatore poco avvezzo alle mosse pre-calcolate, come solo l'immediatezza di uno shooter 3D sa fare, nella mischia di un rigoroso strategico. All'inizio della partita ci sarà data l'opportunità di selezionare il nostro ruolo nei confronti dell'azione: se essere semplici piloti ed attenersi agli ordini superiori o se prendere le redini del gioco e impartire sapientemente comandi e quant'altro per gestire più unità di hovertank e mech, assumendo totalmente i rischi del caso. I primi livelli possono essere visti come mero tutorial, in cui saremo guidati da membri della nostra squadra nelle manovre preliminari, per prendere la giusta confidenza con i sistemi di controllo. I veicoli si suddividono, approssimativamente, in tre grandi categorie: hovering, di cui fanno parte i tank fluttuanti che saremo chiamati a guidare, tracked, che comprendono mezzi pesanti, di ingenti dimensioni, atti alla costruzione di edifici, al riciclaggio di materiale per la produzione o rigenerazione di ulteriori tank, truck service, mezzi ausiliari di supporto, pronti a fulminee riparazioni sul campo di battaglia. Infine la categoria biped, composta da grandi bestioni, tra un mech e un bufalo di spropositate dimensioni. I mezzi Scion, alieni, molto più aggressivi esteticamente, con sembianze tra il rettile e il cyberpunk, saranno presenti nell'azione in buon numero, caratterizzati dal morphing, cioè dalla possibilità di trasformarsi da tank in scout, con armamenti e caratteristiche fisiche/dinamiche differenti. L'interfaccia di gestione del tutto è completa e non lascia nulla al caso, con aspetti decisamente più intuitivi e user friendly rispetto a quanto accadeva nel suo predecessore, per ciò che concerne la configurazione dei controlli e la gestione di gioco. Ogni singola unità o componente individuale, quale a esempio un recycler o un costructor, verrà comodamente selezionato con gli appositi tasti (F1, F2...), lockando il mezzo prescelto e accedendo, il tutto in tempo reale, a un ulteriore menù, che mostrerà il pacchetto di azioni disponibili in quel dato momento, in quel dato luogo e con quel dato veicolo (seguimi, attacca, difendi, deploy...). Il radar posto sulla sinistra dello schermo, ci manterrà in guardia da eventuali assalti alieni e ci indicherà, comodamente, i giacimenti di bio-metal più vicini, oltre a mostrarci costantemente la posizione dei nostri wingmen di copertura o dell'intera unità ai nostri comandi. Nella parte destra dello schermo avremo sotto controllo il nostro stato energetico, la gamma di armi in nostro possesso e la loro energia. Come ogni buon strategico degno di tal nome, anche in *Battlezone 2* compariranno le barre energetiche sopra i mezzi avversari, retaggio del genere, una volta ingaggiato un combattimento: ciò si rivelerà un veloce ed immediato indice della nostra potenza di fuoco. Da quanto detto emerge chiaramente la particolare complessità ed accuratezza di gioco: agire istintivamente non porterà di certo benefici allo svolgimento degli eventi. Calcolare piuttosto ogni mossa, eventuali truppe da avanscoperta e individuazione preliminare dei giacimenti di bio-metal saranno componenti fondamentali: solo una volta assicurati che il campo sia libero da minacce potremo condurre i nostri mezzi pesanti, atti alla costruzione e riparazione, attraverso il pianeta, nell'avanzata verso il nemico. Le armi a disposizione del nostro tank saranno in totale 25 (mortai, mine, missili a ricerca...), delle più disparate forme e dotate di differenti potenze di fuoco, facilmente richiamabili all'uso con due tasti (a nostra scelta) della tastiera. Particolari mezzi saranno atti alla costruzione di stazioni di supporto nella lunga avanzata verso le postazioni nemiche, altre potranno accedere a giacimenti di bio-metal e stazionare basi provvisorie per la produzione di energia. Accennavo allo sparatutto in soggettiva: ebbene, il nostro alter ego potrà abbandonare in qualunque momento il comando della navetta, passando rapidamente da una visuale del tank in terza persona ad una in prima, in stile *Quake*. Ciò si rivelerà non solo un subdolo espediente per aumentare la longevità, bensì si mostrerà indispensabile al dipanamento della storia: capiterà spesso di entrare in edifici abbandonati e perlustrare particolari sezioni (già nella prima missione) o piazzare letali mine e godere dall'esterno le magnifiche esplosioni implementate dai programmatori. Una volta abbandonato il tank e indossate le vesti di "single man" le cose non saranno affatto semplici: la sproporzionata potenza di fuoco degli hovercraft avversari suonerà decisamente a nostro sfavore. Farsi cogliere di sorpresa, tenendo conto dell'esistenza, su alcuni pianeti, di bestioni al pascolo in grado di "schiacciare" un esse-

Il livello di dettaglio di alcune locazioni rasenta la perfezione, come in questo caso.

Un mezzo alieno viene messo in fuga dagli alleati: un esempio di IA dei mezzi controllati dalla CPU.

Lasciate da parte la battaglia e osservate il cielo nello sfondo, estremamente suggestivo.

Un combattimento tra due mezzi pesanti può portare a gravi perdite per entrambe le fazioni.

Le nostre basi avranno molti tunnel in cui ingaggiare singolari duelli tra astronavi.

re umano, non è cosa buona e giusta. Unico vantaggio concesso alla fanteria è la possibilità di entrare, con una splendida animazione dell'arma che letteralmente muta sembianze, in modalità sniper (o cecchino): la precisione di tali colpi sarà letale, e beccare tra gli occhi un viscido Scion sarà semplice come bere un bicchier d'acqua. Spesso capiterà di venir "ejectati" fuori dal tank colpito mortalmente, dopo ripetuti "warning": non disperate, perché con un semplice comando saremo in grado di chiamare una provvida navetta "rescue", che ci riporterà tempestivamente al campo base.

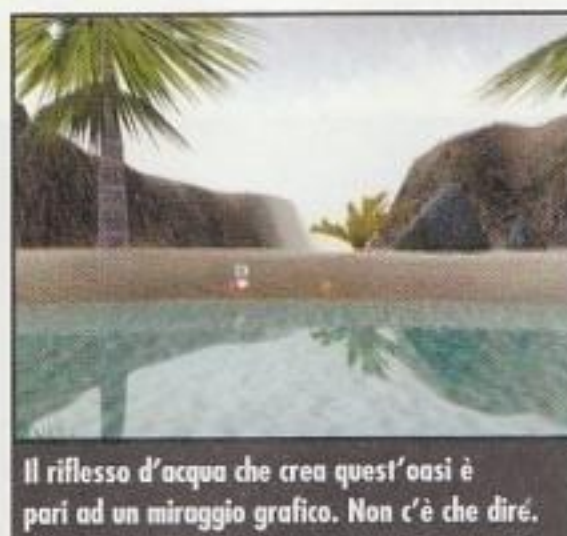
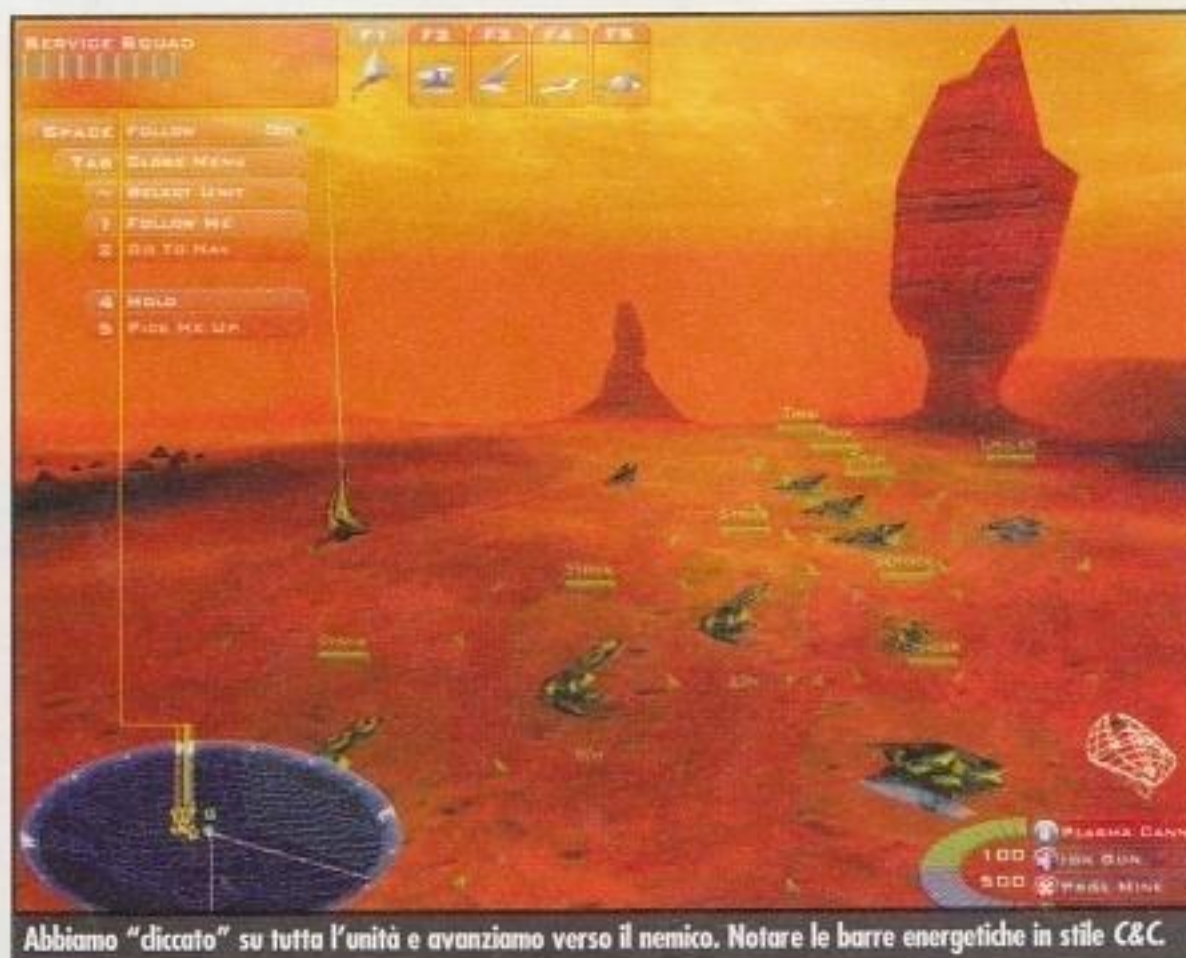
THE SUN WILL SHINE THE BOTTOM LINE

Unica e al contempo grande pecca, e nella visuale dell'HUD e nella visuale in soggettiva, è la cronica imprecisione del mirino. Inizialmente avevo sopperito al fastidioso problema calcolando e sottostando alla forza di inerzia, propria di ogni mezzo che si sposti sulla terra, ma, anche dopo accurate e disparate configurazioni del mouse, l'imprecisione e il ritardo temporale che accusa, indebitamente, il sistema di puntamento nella visuale in soggettiva mi ha totalmente indispettito. La restante parte dell'implementazione dei controlli non mostra lacune o altro che possa frustrare l'utente: guidare un tank

La visuale in soggettiva, come già precisato in sede di recensione, non offre un puntamento sempre corretto.

risulterà estremamente semplice e intuitivo. La migliore combinazione, se si eccettua l'eventuale e poco probabile possesso di un gamepad Microsoft Sidewinder Dual Strike, è la classicissima accoppiata tastiera/mouse. Qualunque siano i controlli da noi selezionati, solcheremo le onde dei mari presenti su alcuni mondi (le increspature sono davvero ben realizzate), o scaleremo con indubbia facilità pendii impervi e promontori desolati con pendenze al limite del perpendicolare al suolo. La forma di *Battlezone 2* è davvero ottima: il motore grafico, ri-disegnato per l'occasione, non mostra mai indecisioni sul da farsi e, a patto di avere una configurazione hardware di tutto rispetto, farà scorrere le immagini sotto i nostri occhi con un'inaspettata fluidità. Sorprendenti i riflessi calcolati in tempo reale sulle lamiere dei tank e sulle superfici marine. Il frame rate si attesterà su livelli dignitosi, raramente si scorgeranno rallentamenti, una volta configurata la parte grafica adattandola

Uno dei tanti casi in cui è importante penetrare in locazioni stabilite, quali stazioni radio ecc...

alle nostre risorse hardware. I giochi di luci e ombre saranno di prim'ordine, le esplosioni, come già precisato ai limiti del fotorealistico, con fumo e fuoco che assaliranno i mezzi colpiti e spettacolari effetti di lens flare che, se accoppiati a schede grafiche 32 bit, saranno in grado di creare, insieme a bump mupping e diversi gingilli grafici, soluzioni cosmetiche da far invidia a prodotti di altissima levatura. Particolarmente degne di nota sono le sequenze in cui mezzi pesanti quali constructor o recycler costruiranno basi e postazioni strategiche, con animazioni poligonali trasparenti alla Automan (chi ricorda può capire...). Il sonoro alterna motivi blues, estremamente suggestivi se alla guida di un sibilante hovercraft, a motivi funky/rock, decisamente più aggressivi e in linea con le missioni.

Il riflesso d'acqua che crea quest'oasi è pari ad un miraggio grafico. Non c'è che dire.

Abbiamo "diccato" su tutta l'unità e avanziamo verso il nemico. Notare le barre energetiche in stile C&C.

L'intelligenza artificiale è migliorata sensibilmente, a dispetto del primo capitolo della "saga": le unità in battaglia si comporteranno in modo realistico, valutando le scelte tattiche a loro disposizione, cambieranno armi a seconda delle munizioni restanti e mostreranno benefici connessi all'esperienza bellica accumulata. Sarà ora più difficile riconoscere nel multiplayer l'intelligenza umana da quella dei BOT. Ciascun pilota, infatti, inizierà a livello rookie, per poi crescere in abilità e tattica nel corso del gioco..Il multiplayer ha beneficiato ampiamente del sequel in questione: sarà basato sul classico deathmatch, in cui sarà possibile ingaggiare battaglie tra cecchini, unità Scion o tank alleati, sulla strategia in tempo reale e sul team play avanzato. Nel CD-Rom sarà presente anche un map editor, il quale ci darà la possibilità di "editare" i terreni, cambiare e combinare texture o aggiungere costruzioni edilizie e flora e fauna. In definitiva, ciò che abbiamo dinanzi è uno strategico in real time, con tutti i crismi del caso e una felice componente shooter 3D, magistralmente amalgamata all'insieme di base. Del resto, l'ormai lontana uscita di *Battlezone* portava con sé i prodromi di quello che sarebbe stato il suo seguito.

Lorenzo Antonelli

Le promesse degli sviluppatori sono state fortunosamente mantenute, se non superate: *Battlezone 2* ha da dire la sua, a voce alta, e nel mondo degli strategici e in quello degli shooter. Il gameplay che mostra quest'ultima fatica Pandemic è a dir poco sensazionale. La longevità è agevolata dal multiplayer, ormai una mera realtà in ambito videoludico, e dalla possibilità di editare mappe personalizzate.

Unico neo, peraltro su un corpo bellissimo, è il sistema di puntamento delle armi leggermente impreciso e restio a repentini cambi di direzione. Se vi è piaciuto *Tiberian Sun*, ma avreste ceduto il suo "obsoleto" 2D per un moderno e fiammante 3D, *Battlezone 2* è il gioco nato per soddisfare le vostre esigenze.

LULA 2 THE SEXY GALAXY

No, non è un film di Russ Meyer...

Lula in salamoia.

INFO

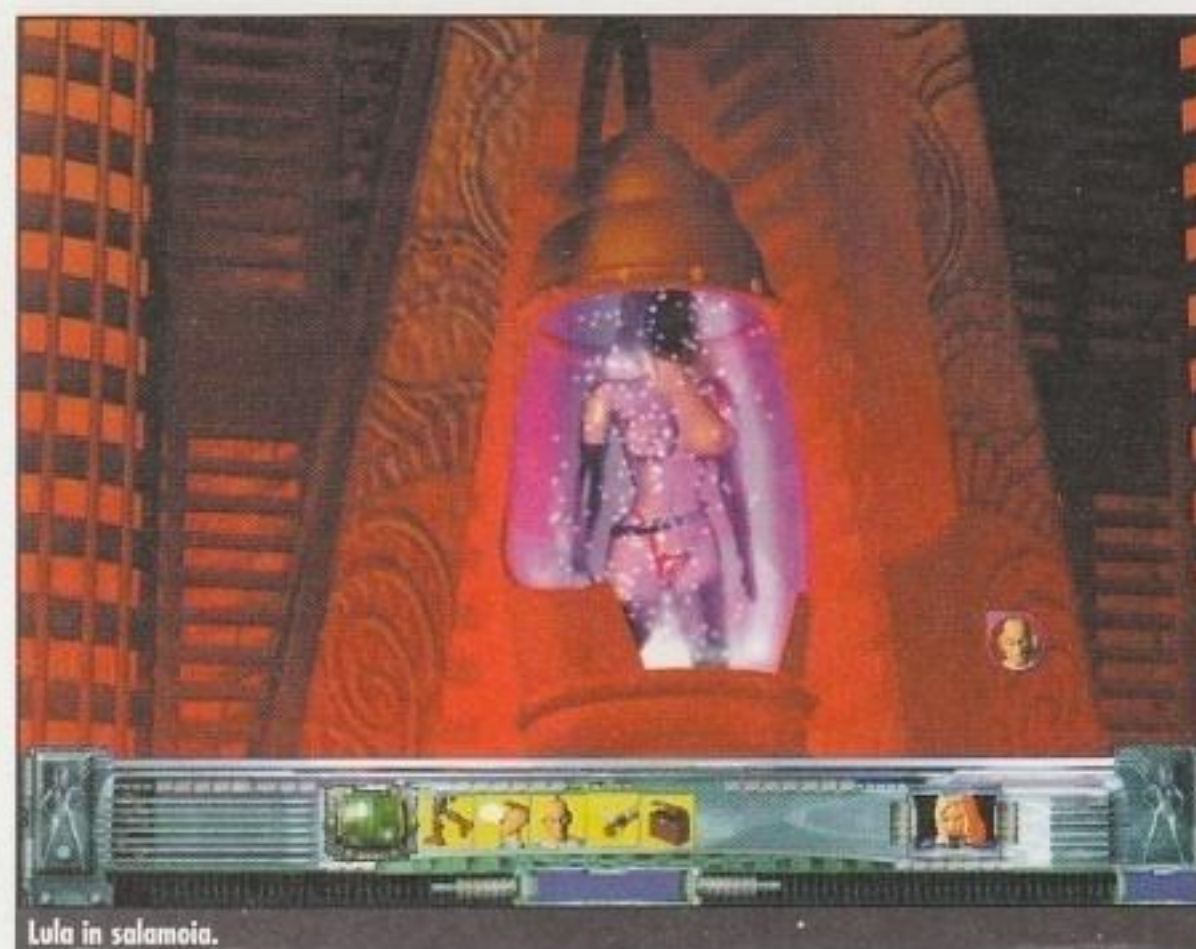
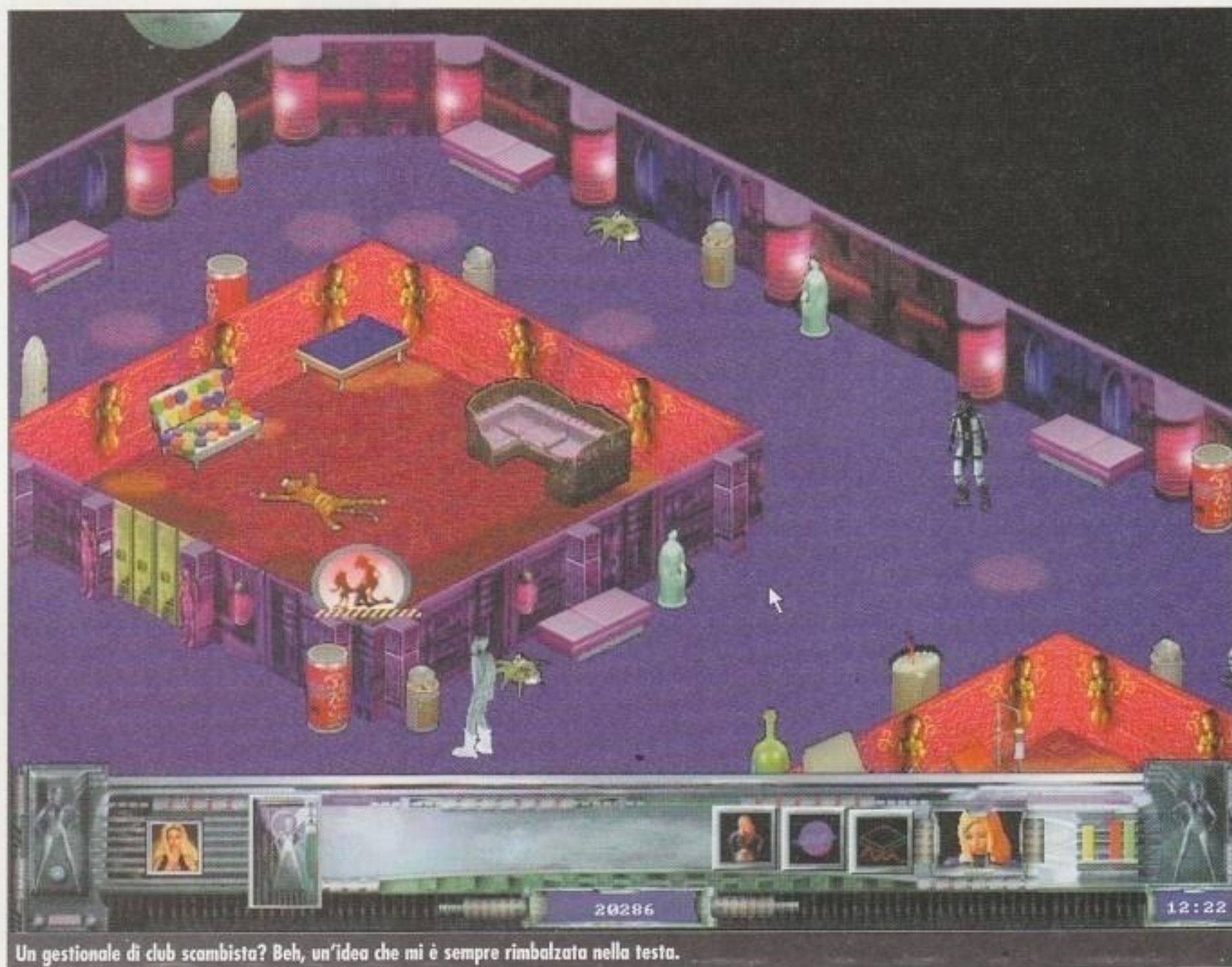
Genere: Manageriale
Casa: CDV Software
Sviluppatore: Interno
Distributore: 3D Planet - **Tel.** 02-4886711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233
RAM: 32 MB
Grafica: SVGA 4 MB
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 1 Gigabyte

Poco meno di un paio di anni fa, Lula fece il suo esordio nel mondo dei videogiochi. *The Sexy Empire* si presentava come un ibrido tra un'avventura grafica e una simulazione manageriale. Noi impersonavamo un "leccatissimo" tamarro che arrivava con la sua macchinaccia alla Conte Mascetti in un'assolata e polverosa cittadella americana, per trovare rifugio e sfuggire a dei creditori che lo inseguivano per fargli la pelle. Avete visto il sottovalutato U-Turn di Oliver Stone? Ecco, stessa roba. Ben presto ci saremmo poi trovati a far conoscenza con Lula, una esotica bellona dalle forme generose. Con lei, avremmo poi intrapreso una scalata finanziaria basata sul sesso: film hard-core, riviste, prestazioni particolari e altre nefandezze. Insomma, *TSE* risultava essere un simulatore di pappone in piena regola. Il gioco fece un buon successo in Europa, e a esso seguì ben presto *Virtual Babe*, una sorta di Tamagotchi in cui avremmo dovuto soddisfare le voglie – quelle voglie lì – della bella e insaziabile biondona morbidona.

CYBERLULA

Le vicende di *Lula 2*, si svolgono in un non meglio definito futuro. Questa volta impersoneremo lo sfigato tassista Bug, che richiama un po' il personaggio di Claudio Bisio in Nirvana. Una lunga presentazione in FMV ci introdurrà al gioco. Verremo messi a conoscenza del fatto che Lula è diventata una donna in carriera, e ha fondato, sul pianeta Pleasure 6, un mega-impero economico (basato indovinate su cosa?). Ma una minaccia si profila all'orizzonte: l'inquietante Pimperator, un cattivaccio che ha come unico scopo – ma tu guarda! – il dominio dell'universo intero (segue risata demoniaca)! Lula chiede quindi l'aiuto di Bug; il nostro caro ragazzo non se la sente proprio di negarglielo, ma viste le sue tasche vuote, dovrà indaffararsi per poterla raggiungere e per trovare il modo di contrastare il suo nemico. E cosa c'è di meglio che improvvisarsi magnaccia spaziale?
La prima fase del gioco si presenta essenzialmente come un'avventura grafica. Dovremo riuscire a raggiungere un catorcio di vecchia astronave, superando guardie e dispositivi di sicurezza. La sezione è brevissima e, come dice il manuale, si risolve con nemmeno trenta click di mouse. Nell'interfaccia trovano posto le classiche icone per le azioni (cammina, guarda, parla ed usa), nonché l'immancabile inventario. Una volta partiti con l'astronave, lo stile di gioco cambierà, ed entreremo in una sezione stile sparatutto spaziale, in cui dovremo abbattere le navicelle della polizia che ci attaccheranno. Sfortunatamente, durante il gioco, questa sezione tornerà più volte. Dico sfortunatamente, perché il tutto risulta, oltre che graficamente mal realizzato, poco giocabile e di una noia mortale. Tra l'altro in questa sezione di gioco potre-

Via! In viaggio verso Libidonia! Il pranzo è al sacco.

Un gestionale di club scambista? Beh, un'idea che mi è sempre rimbalzata nella testa.

http://www.oldgamesitalia.net/

Nel cuore del peschereccio di Capitan Findus 3000. Tutto il mio oro!!!

In visione ravvicinata, Lula ha un sospetto retrogusto trans. Ma va bene lo stesso.

Eh sì, erano belli tempi di *Cobra Mission* e dei giochi della Megatech...

mo solo usare la tastiera o il joystick, e non avremo modo nemmeno di muovere a nostro piacimento l'astronave, ma solo di spostare il mirino e fare fuoco. Per fortuna, una volta atterrati su di un pianeta, potremo trastullarci con la ben più interessante sezione manageriale, vero cuore del gioco. La nostra astronave, infatti, sarà una sorta di bordello spaziale. Inizialmente, ci troveremo ad arredare i vari ambienti (visualizzati in isometrico) e ad assumere la bassa manovalanza. Avremo a disposizione quattro diverse Red Room che potremo allestire con giacigli particolari, per venire incontro ai gusti dei vari clienti. Troveremo letti classici, divani, arene per ammucchiate, bare, silos, lettini da dentista e altro ancora. Nel bar della base di atterraggio, potremo cercare potenziali collaboratori, quali tecnici, infermieri, primi ufficiali e, naturalmente, prostitute. Ogni nostro gregario chiederà un certo salario, che sarà direttamente proporzionale alle proprie abilità. Le prostitute saranno caratterizzate anche dalla razza (umana o aliena) e da diversi livelli di esperienza per ogni tipologia di gusto dei clienti. Si passerà quindi da maestre di cybersesso, ad altre che fanno del feticismo il loro piatto forte, fino ad arrivare alle reginette del sadomaso. Una volta scelte le nostre collaboratrici potremo dar via alla nostra scalata al successo. Per rimpinguare le nostre casse, potremo anche accettare le missioni speciali che ci verranno via via proposte. Si tratterà soprattutto di improvvisarci corrieri spaziali, e di trasportare, entro un certo limite di tempo, dei beni (batterie, sale, platino, riviste erotiche, dildo...) da un pianeta all'altro. Lungo i nostri viaggi potremo imbatterci anche in navicelle pirata, che tenteranno il tutto per tutto per derubarci della nostra preziosa merce. In questi casi, torneremo alla sezione stile "Space Invaders in soggettiva", fino a quando non ci saremo disfatti di tutte astronavi nemiche. Una volta giunti a destinazione riscuoteremo il premio concordato.

Una delle sezioni più divertenti del gioco è quella in cui dovremo personalmente sopire i bollori delle varie signorine. Entro un dato tempo limite dovremo raggiungere, per ciascuna prestazione, il valore di 100 (il doppio per Lula). Potremo scegliere le parti del nostro corpo da usare, e quelle della partner di turno con le quali interagire. Spesso potremo aiutarci anche con un buon assortimento di gadgettistica dedicata. Una sezione molto divertente, che è ormai diventata un tòpos nella saga di *Lula*.

IL RITORNO DEI TIE-IN?

Il difetto maggiore di *Lula 2* è di commistionare in modo piuttosto dozzinale le più diverse tipologie di gioco. Tecnicamente siamo sulla sufficienza. A dire il vero, la qualità della grafica è abbastanza variegata e, se gli sfondi sono ben disegnati, i personaggi invece, stonano tantissimo con gli ambienti in cui si muovono. I loro sprite sono scalettati e poco definiti, e le loro animazioni sono assolutamente da dimenticare. Molto vari e assai numerosi sono gli intermezzi animati, tra l'altro ben realizzati, nonostante una compressione grafica un po' indelicata.

Il doppiaggio in italiano è molto buono, e comunque assai migliore che nell'episodio precedente, mentre musiche ed effetti sonori risultano alquanto sottotono.

Lula 2, se si escludono le orribili sezioni stile sparatutto spaziale, si dimostra essere abbastanza divertente. Il meccanismo di gioco non è particolarmente ripetitivo e la giocabilità è buona. Non avrete il tempo di annoiarvi, anche perché il gioco non è certo lunghissimo. Tuttavia, se invece di proporre questo opinabile miscuglio di generi, la CDV avesse scelto una sola tipologia di gioco, magari quella manageriale, e l'avesse approfondita e meglio realizzata, *Lula 2* sarebbe risultato un titolo di ben altra qualità. Adesso è un giochino divertente, ma che sempre un giochino resta.

Alessandro Gori

COMMENTO

***Lula 2* è un gioco con molte pretese, ma che fallisce nella gran parte dei suoi obbiettivi. Il suo asso nella manica, alla fine, risulta essere un umorismo triviale e sguaiato, che forse piacerà a chi si è divertito con l'episodio precedente (comunque molto meno volgare e più ironico).**

***Lula 2* non è certo un brutto gioco (come *Virtual Valerie* ad esempio), ma è solo un titolo pieno di limiti, di idee abbozzate e non approfondite. Può piacere, ma poteva essere di gran lunga migliore.**

In *Lula 2* incontreremo alieni degni di un film di Peter Jackson.

Plingplong! Pezzi da cento alla cassa quattro.

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR WARS: PIT DROIDS

Cosa c'è di meglio di quelle piccole pause che ci si concede con un puzzle-game ben fatto e divertente dopo ore di noioso lavoro, magari davanti al monitor dell'ufficio?

L'aiuto di C-3PO durante la fase di allenamento, insieme a quello di R2-D2, può risolvere qualsiasi tipo di dubbio.

INFO

Genere: Puzzle-game
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Lucas Learning
Distributore: 3D Planet - **Tel.** 02-4886711
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium 200
RAM: 16MB
Grafica: DirectX 6.1
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 300 MB

É piuttosto recente la nascita di una nuova divisione della Lucas Arts, la Lucas Learning, che si dedica alla creazione di titoli che aiutano il pubblico più giovane ad apprendere divertendosi. Il direttore creativo della compagnia, guarda caso un certo George Lucas, ha espresso infatti la propria simpatia per le tecnologie interattive che a suo parere possono offrire un'esperienza educativa in certi casi migliore dei metodi più tradizionali. Tale filosofia si riflette anche in quest'ultima creazione, *Star Wars: Pit Droids*, un puzzle-game nel senso più classico del termine, destinato a un'utenza a 360 gradi, certamente più allargata rispetto a titoli per così dire più "giovani" come *Star Wars: Oltre la terra dei Gungan*. Questo accade principalmente perché il proposito educativo del gioco non costituisce mai l'elemento portante della sua struttura e riesce in ogni caso a rimanere sottinteso rispetto alla sua qualità preponderante, caratteristica d'ogni buon puzzle-game: saper divertire facendo pensare. In questo modo *Pit Droids* può lasciarsi apprezzare anche e soprattutto, vista la difficoltà non certo elementare di alcuni enigmi, da un pubblico adulto.
L'ambientazione che fa da cornice al gioco è naturalmente quella di Guerre Stellari e più precisamente ci troviamo su Tatooine, il desertico pianeta da dove il promettente Luke Skywalker parte per apprendere l'arte Jedi nell'ormai IV episodio della serie cinematografica e dove si ambienta, nell'ultimo film della saga, la spettacolare corsa dei Pod alla quale partecipa con successo il giovane Anakin Skywalker. Veniamo, per così dire, assunti da Watto, il ricettatore toydariano (per chi ha visto il film, la creatura blu con le alette) per svolgere un compito in teoria semplice ma in pratica tutto l'opposto. Egli ha infatti da poco acquistato un cargo di droidi da lavoro, appunto i Pit Droids, con la speranza di venderli a chiunque n'abbia bisogno per i più svariati lavori. Sfortunatamente questi piccoli robot si dimostrano essere incapaci di svolgere qualsiasi mansione eccetto quella di riparare i Pod durante le corse nell'arena. Nostro compito, quindi, sarà quello di far giungere le piccole unità meccaniche dalla nave dove sono stivate attraverso otto diverse ambientazioni, fino ad arrivare all'arena dove finalmente Watto riuscirà a utilizzarli adeguatamente.
Lo spessore narrativo della trama è sicuramente adeguato al genere di gioco ed è divertente assistere a come esso entri in contrasto con il modo con cui inizia la presentazione. Quest'ultima, infatti, parte nel più perfetto stile fanta-serioso di Star Wars, come se si stesse per assistere a un'altra epica avventura, per poi all'improvviso rivelare quello che in realtà si dovrà affrontare.
Dal menù principale si può accedere all'area di addestramento dove il famoso droide protocollare C-3PO ci guida nei primi passi verso l'apprendimento della struttura degli enigmi, dell'interfaccia dei comandi, per poi passare alle diverse funzioni di ogni elemento che sarà possibile incontrare. Tutto questo avviene grazie a eloquenti spiegazioni e un certo numero di schemi di prova per i quali sono disponibili alcuni piccoli suggerimenti in caso di difficoltà.
Una volta completato l'addestramento, utile ma in ogni modo facoltativo, si passa al gioco vero e proprio. Il concetto di fondo è davvero elementare e rimane lo stesso per ognuno degli enigmi del gioco: un determinato numero di Pit Droids, per la precisione 48, vengono sparati fuori da una macchina uno alla volta. Appena essi toccano terra iniziano a camminare in una precisa direzione (quella con cui vengono lanciati) andando così a formare una lunga fila indiana che continua a procedere finché non incontra un ostacolo. Se questo dovesse accadere si possono avere due tipi di conseguenze: la fila si blocca oppure ognuno dei droidi cade e viene, con le parole di C-3PO, "riciclato". In ogni caso questo non deve succedere poiché lo scopo del gioco è quello

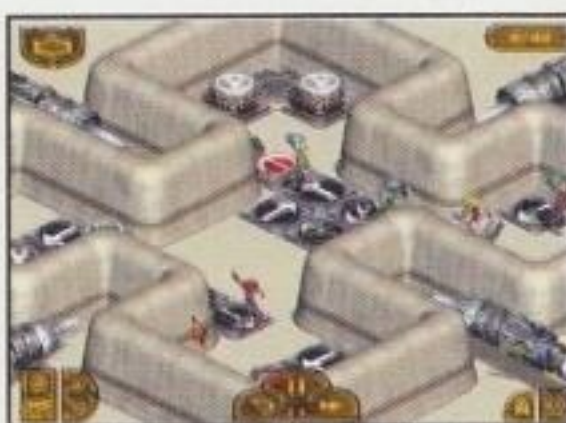
Uno schema del livello di difficoltà più alto: quando il gioco si fa duro...

In ogni momento è possibile migliorare la visuale strategica del gioco 'azzerando' gli ostacoli verticali e applicando una griglia.

Questo è proprio quello che si dovrà sempre evitare, pena una cocente sconfitta.

Un esempio dei tanti meccanismi che si devono utilizzare: questo in particolare cambia il colore dei droidi.

di far arrivare i piccoletti robotici a una specie di traguardo, una botola in cui essi si lanciano. Il giocatore, a tal fine, ha a disposizione nel suo inventario un limitato numero di frecce direzionali, che una volta posizionate sul terreno di gioco fanno cambiare direzione a ogni droide. Il concetto può risultare più chiaro con un paragone: ci si riferisce, naturalmente, a quel glorioso best-seller che fu *Lemmings* ai tempi in cui l'Amiga padroneggiava su tutte le piattaforme a 16 bit.
Per avanzare da un'ambientazione a quella successiva è obbligatorio salvare almeno 144 droidi. In questo modo il numero di schemi che il giocatore deve affrontare per ognuno degli 8 livelli è variabile in base alla sua abilità: se non si subiscono perdite ne bastano 4, altrimenti occorre risolverne un maggior numero. Questo implica che non è necessario salvare tutti i 48 bipedi meccanici, che in ogni schema vengono lanciati, ma bisogna comunque stare attenti a non perderne troppi, pena il rischio di dover tornare indietro alla nave-cargo per prenderne altri e farli ripassare per tutti i livelli già superati, naturalmente affrontando ogni volta enigmi differenti. Tutto questo aggiunge un pizzico di strategia, certamente ben accetto se visto come toccasana alla varietà dell'azione di gioco, che a dire la verità si ripete un po'. Questa, molto probabilmente, non è una critica legittima poiché

Un classico: tutto fumo, niente arrosto... ma prima bisogna scoprire il trucco...

La situazione si complica sempre di più: ora ci sono robot con il corpo e la testa di colore diverso.

anche mostri sacri come *Tetris* e *Puzzle Bubble*" non è che splendessero per varietà, ma magari, tanto per fare degli esempi, schemi sviluppati su tutte e tre le dimensioni (quindi anche in altezza) o richiedenti scopi differenti avrebbero sicuramente giovato. Ma non si deve correre a conclusioni affrettate: i diversi schemi riescono a proporre al giocatore una sfida sempre viva e gli elementi del gioco sono sempre più numerosi. Si parte, per esempio, con l'avere nel proprio inventario solo le normali frecce direzionali che fanno cambiare direzione a tutti indistintamente, poi si aggiungono quelle colorate che funzionano solo con robot dello stesso colore, per non parlare di quelle che funzionano solo per un certo numero di droidi o quelle che li selezionano in base all'attrezzo che portano...e così via. Ci sono barriere che bloccano i pit-droids di un certo colore, altre che devono essere aperte con delle chiavi, ci sono meccanismi che cambiano colore ai droidi, altri invece l'attrezzo e varie combinazioni che ne possono derivare. Quello che risulta è sicuramente una situazione diversa ogni volta e che deve essere ben studiata. A tal proposito sono disponibili tre diversi comandi 'temporali'. Il primo mette in pausa l'avanzata dei piccoli robot, l'altro fa ritornare la situazione dall'inizio e il terzo è, diciamo, l'avanzamento veloce, tanto per non aspettare troppo quando ormai si è trovata la soluzione dello schema. E' quindi previsto ogni volta provare e riprovare in teoria all'infinito senza limiti di tempo. I livelli di difficoltà selezionabili sono tre e bisogna dire ben calibrati: il primo propone una complessità quasi paragonabile all'addestramento, giusto per iniziare a entrare nella logica del gioco, il secondo già presenta qualcosa su cui ragionare intensamente e giungere al completamento del percorso vuol dire superare problemi non elementari ma neanche impossibili. Al livello difficile non si scherza affatto: qui si tratta di trovare il giusto percorso avendo a disposizione giusto le frecce indispensabili e far quadrare l'avanzamento dei droidi con una precisione a volte degna di un orologio svizzero. Con un tocco di furbizia, un po' di materia grigia e tanta perseveranza il giocatore non solo potrà risolvere questi complicati enigmi ma avrà anche la possibilità di crearne degli altri poiché dal menu principale si accede all'editor di livelli, tra l'altro anche semplice da usare. La longevità del titolo ne risulta sicuramente avvantaggiata, anche per il fatto che parecchi livelli "fatti in casa" sono già disponibili sulla rete e non hanno nulla da invidiare a quelli originali.
Anche se in un gioco di questo genere è l'idea di fondo che conta è gradevole notare che anche le caratteristiche di contorno non sono state assolutamente trascurate: la grafica è assolutamente di prim'ordine per un puzzle-game e alcuni tocchi di classe non passano di certo inosservati, come per esempio le innumerevoli e buffe scenette che i droidi compiono durante le situazioni di stallo. La qualità dei filmati che accompagnano il passaggio da un'ambientazione a quella successiva è anch'essa degna di nota anche se il loro esiguo numero lascia un po' delusi. Anche il commento sonoro dà un'impressione positiva essendo di buona fattura, mai noioso, con una trentina di motivetti che in alcuni passi ricordano le sonorità più caratteristiche della saga cinematografica.
In definitiva un titolo che non ha grandi pretese, adatto a tutti i palati e che vuole solo divertire con i suoi rompicapo inseriti in una cornice piacevole e divertente, con una complessità che spazia dall'eccessivamente semplice a ciò che più si avvicina al pensiero machiavellico.

Roberto Galbussera

Le fantastiche esibizioni dei Pit Droids nelle situazioni di stallo serviranno ad alleviare quel poco di frustrazione che inevitabilmente si avverte in questi casi.

COMMENTO

***Star Wars: Pit Droids* è un gioco per tutti. Com'è che si dice? Per grandi e piccini, per 'la famiglia', per il grande pubblico... Insomma è chiaro il concetto, no? Gli unici esclusi dalla cerchia dei possibili acquirenti? Solo chi odia ogni tipo di rompicapo. Ma oltre la sua grande versatilità, cos'è che fa di *Pit Droids* uno dei migliori puzzle-game in commercio? La sua realizzazione tecnica che non teme critiche, nel più classico stile LucasArts? Bhé, no... La sua originalità? Neanche visto che non ne ha poi molta... Allora il fatto di essere piuttosto longevo ed estremamente facile da giocare? Ehm, mah... Forse le scenette comiche dei robo-droidi? No, no non ci siamo proprio... Ah, ma certo... è quella vocina flebile... si proprio lei, quella che dice alla fine di ogni schema: "Sì, adesso spengo...però prima guardo com'è il prossimo..."**

79

C'è la possibilità sia di osservare la situazione con una visuale allargata, sia di entrare più nel dettaglio.

SUPREME SNOWBOARDING

E' un gioco che viene dal freddo, ma è pronto a scaldare il cuore di molti!

INFO

Genere: Sportivo
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Housemarque
Distributore: C.T.O. – 051/6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium II 300 MHz o equivalente
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 24X
Spazio su HD: 440 MB

L'affollamento post-natalizio dello scorso numero, unito alle "nevorreidipiùmanonsipuò" centoventotto pagine di PC Zeta, ha obbligato il sottoscritto a trascurare o posporre alcune recensioni. Fra i titoli più interessanti in questo drappello di rimandati a febbraio, spicca il qui presente *Supreme Snowboarding*, un gioco che, come anticipa e promette il nome, parrebbe dedicato a una piccola nicchia di videogiocatori, ossia quanti, magari appassionati nella vita quotidiana di snowboard e/o sport invernali in genere, vogliano ripetere le proprie gesta compiute fra gelo, neve e luce abbacinante, anche oltre il freddo vetro del monitor di casa.

In realtà questo gioco, va detto subito, merita un pubblico e un successo più ampio di quello che potrebbero riservargli gli utenti PC che alternano la tavola da neve alla passione informatica. Nel videogiocare odierno, s'assiste spesso a un fenomeno, che si potrebbe definire come "pigrizia videoludica": un giocatore tutto sommato sceglie di intraprendere nuovi giochi, ma simili a quelli appena dismessi e guarda con noncuranza, a volte addirittura con timore, altri generi cui non è avvezzo.

L'incipit di quest'articolo vuol essere soprattutto un appello a scuotersi da questa "pigrizia", perché esistono giochi che meritano ogni attenzione (e *Supreme Snowboarding* è di questa categoria) e che possono essere l'occasione ideale per lasciare, una volta tanto, cappa & spada o il railgun e cimentarsi in qualcosa di totalmente nuovo.

SPETTACOLO SUPREMO

Installato il gioco (quasi mezzo giga di materiale) e le DirectX 7 (indispensabili affinché *Supreme Snowboarding* dia il meglio di sé), una presentazione, con filmati che ritraggono spericolate acrobazie, tavola ai piedi, introduce al menù principale sotto il quale, in trasparenza, continuano a susseguirsi immagini in movimento di snowboarder decisamente fuori di testa.

Le opzioni disponibili si riassumono sostanzialmente nella possibilità di scegliere fra una modalità campionato, una arcade, per entrare in gioco subito senza troppi pensieri, una "One Event" per concentrarsi su specialità come l'Half Pipe o l'Air. Oltre a ciò l'immancabile training (in cui si può seguire la scia di un maestro di snowboard "olografico"), la modalità multiplayer (solo in rete locale con un massimo di 8 giocatori) e la "Hall of Fame", per tenere a mente le prestazioni migliori.

Entrando in gioco, magari con una veloce discesa "arcade", si rimane subito a bocca aperta di fronte al lavoro tecnologico messo in piedi dagli Housemarque: lo scenario di gioco (solitamente costituto da pendii mozzafiato che si snodano fra boschi di conifere, rocce, canaloni, paesi di montagna ecc.) è riprodotto da un accurato engine 3D, capace di mescolare in modo assolutamente naturale e credibile, poligoni texturizzati e sfondi provenienti da scatti fotografici d'alta qualità. Il tutto si fonde grazie a una specie di clipping "frastagliato" che si nota solo in poche situazioni, mentre nella maggior parte dei casi, l'unica sensazione che si

PC ZETA Computer & Videogiochi CONSIGLIATO

Non so quale sarà la qualità di stampa su carta, ma vista sul monitor è gioia pura per gli occhi.

La stessa pista ammirata fino ad ora, ma di notte: un vero tripudio di luci ed emozioni.

Meglio abbassarsi bene per non rischiare di arrivare in fondo alla gara con troppo mal di testa.

Notare le ombre che si stendono in senso opposto per le due diverse fonti di luce presenti.

Un'altra scena tratta dal replay, che si può restare a guardare incantati per lungo tempo.

avverte è quella di essere immersi in un paesaggio alpino, pronti a sfrecciare a bordo della nostra fida tavola. A tal proposito, prima di buttarsi in pista si può scegliere un personaggio fra i sei disponibili e una tavola (rigorosamente di marca) contraddistinta da un buon numero di specificità e caratteristiche che vanno attentamente considerate e che possono fare la differenza a seconda del tipo di gara che si sta per affrontare: anche se si è a digiuno di snowboard, il piccolo, ma esauriente manuale di gioco sa spiegare le tipicità fondamentali di questo sport e mette in grado chiunque di entrare al meglio nel vivo del gioco.
Tornando agli aspetti tecnici, la grafica ha un impatto stupefacente, realmente difficile da descrivere a parole e certamente capace di incantare anche chi considera secondari gli aspetti estetici. Quanto gli occhi ammirano, unito a un sonoro di ottima qualità, porta il giocatore a chiedersi, dove sia il freddo e l'aria che sferza il volto, perché, davvero, tutto il resto c'è. Chi temesse che tanta qualità visiva si paghi in termini di frame rate, resterà ancor più stupito nel vedere che l'azione di gioco scorre fluida e veloce, anche alle risoluzioni più alte e con profondità di colori fino a trentadue bit; in merito, va rimarcata l'annotazione iniziale sulle DirectX 7, perché la loro installazione (e dei driver sella scheda video che le supportano) ha dato ulteriore smalto alla fluidità dell'engine di gioco. In ogni caso, anche chi avesse una macchina non propriamente allineata agli ultimissimi standard di mercato in fatto di CPU e schede video 3D, potrà godere ugualmente dello spettacolo *Supreme Snowboarding* e, incredibilmente, anche impostando la qualità visiva ai livelli più bassi, lo splendore dell'impatto estetico rimane a livelli eccellenti. Unico neo nel comparto tecnico, sta nella necessità di disporre di un CD-Rom piuttosto veloce, per non penalizzare la suddetta fluidità a causa di rallentamenti nella gestione delle ottime (ma evidentemente pesanti in termini di dati) colonne sonore.

La luce, in tutte le sue manifestazioni, è regina nel titolo degli Housemarque!

HOUSEMARQUE: UN NOME CHE VIENE DA LONTANO

La Housemarque è una software house finlandese presente nel mercato dei videogiochi dal 1993. Sparatutto come *Stardust* o *Super Stardust* e il picchiaduro *Elfmania*, da essa sviluppati, fanno parte dei bei ricordi di quanti hanno "militato" nel mondo Amiga. In ambito PC, prima del gioiellino oggetto di questa recensione, si sono distinti *con The Reap*, uno shoot'em up con visuale isometrica che, seppur basato su un impianto tecnico/grafico bidimensionale (niente poligoni) è stato capace di stupire con effetti speciali (e in questo caso va proprio detto...) per l'applicazione di tecniche tipiche del 3D-pensiero (trasparenze, illuminazione dinamica della scena ecc.) a un contesto tecnologico 2D.
Il grande balzo verso gli engine 3D è avvenuto con *Supreme Snowboarding* e sinceramente non pensiamo potessero fare di meglio. Già pregustiamo il momento in cui tanta maestria verrà applicata in altre produzioni: dateci dentro Housemarque, fateci sognare!

IL FATTORE G: GIOCABILITA'

Altro aspetto positivo che caratterizza questo titolo è la sua capacità di essere immediato; lo snowboard, si sa, è sport fatto di evoluzioni estreme e di controllo totale del proprio corpo e delle tavola cui esso è ancorato.
Supreme Snowboarding riesce a mettere il giocatore perfettamente a suo agio, chiededogli di utilizzare pochissimi tasti (o bottoni del joypad, nel caso si utilizzi questa periferica) e regalandogli nel contempo una facile e perfetta padronanza della situazione di gioco: giocare bene, vincere e diventare maestro di snowboard, come propone la modalità campionato, diverrà solo questione di tempo e allenamento e anche in questo aspetto, pur restando un titolo dal sapore (giustamente) arcade, il gioco riesce a essere piuttosto realistico.
In conclusione, *Supreme Snowboarding* ha pienamente convinto: esteticamente bellissimo, convincente negli effetti audio e coinvolgente nella colonna sonora, si rivela giocabile, divertente e anche longevo quanto basta, grazie alla possibilità di provarsi in specialità diverse e di correre in un buon numero di ambientazioni che ulteriormente si arricchiscono di quattro possibili condizioni meteo, fra cui la notte con tanto di aurora boreale, situazione che il team finlandese ben conosce.
Il titolo, per le sue doti qualitative e di giocabilità, merita il riconoscimento di gioco consigliato da PC Zeta e, lo ripetiamo, è consigliato a tutti, anche quale occasione di far provare qualcosa di nuovo al proprio PC.

Matteo Camisasca

Pista rossa: da qui si comincia a fare sul serio. Da notare sullo sfondo l'aurora boreale.

COMMENTO

La classe non è acqua recita il proverbio, e di classe la Housemarque ne ha espressa tanta in questo gioco. Il realismo di certi scorci e di certi momenti d'azione pura del gioco, toglie il fiato; la fluidità è più che buona e solo immaginiamo (avendolo potuto provare esclusivamente su un Celeron a 400 Mhz con TNT 2 Ultra) quali meraviglie *Supreme Snowboarding* può esprimere su macchine dell'ultima generazione. Un sentito applauso al team finalndese e alla Infogrames che, in questa fase di espansione che sta vivendo, riesce ad aggiungere al suo "book" un altro titolo di assoluta qualità.

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Presentato come storia successiva agli accadimenti del film Star Trek: Insurrection, questo gioco ci dà la possibilità di compiere delle missioni a fianco dei nostri eroi.

INFO

Genere: Azione / Avventura
Casa: Activision
Sviluppatore: Presto Studios
Distributore: Leader - **Tel.** 800-821177
Prezzo: 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win 95/98
Processore: Pentium II 300 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D o 3Dfx
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: HD 400 MB

Star Trek: Hidden Evil* è un titolo che si rifà alla saga di Star Trek, e si inserisce nel filone narrativo dei film, anziché presentare delle vicende nuove o parallele. Avere visto il film, quindi, aiuta a comprendere lo scenario in cui si svolgono gli avvenimenti, anche se non è indispensabile. Sondaggi e statistiche condotti presso l'intramontabile popolo dei fan di Star Trek, indicano che buona parte delle persone desidera sì emulare le gesta dei protagonisti della serie, ma non impersonandoli o sostituendosi a loro, bensì affiancandoli, lavorando con loro, parlandoci e guadagnandosi la loro stima. Con questo gioco tutti avranno la possibilità di essere agli ordini del Capitano

Questa è l'unica occasione in cui c'è attività coordinata tra Sovok e un altro personaggio: un brevissimo combattimento a distanza.

Picard e del Comandante Data, per sventare un nuovo complotto ai danni dei pacifici Ba'ku, ordito dagli infidi So'na aiutati dai Romulani, veri maestri dell'inganno e dello spionaggio. Per chi fosse a digiuno della storia narrata nel film, un rapido cenno è doveroso. Il popolo dei Ba'ku vive pacificamente su un pianeta irrorato da radiazioni benefiche che pressoché arrestano il processo di degenerazione cellulare, consentendo di vivere in eterno. Logico che questo luogo faccia gola a molti, e toccherà all'Enterprise difendere i Ba'ku dalle mire dei So'na, aiutati da alcuni elementi deviati della Federazione. Questo nel film, mentre nel gioco i Romulani prendono il posto dei ribelli della Federazione, e ci sono alcuni mostriciattoli nati da ardite sperimentazioni genetiche che, ovvio, sfuggono al controllo

Un corridoio di energia. Interessante struttura dal punto di vista dell'ingegneria, se non dovessimo pensare alle creature mutanti che ci aspettano dall'altra parte.

e si riproducono a più non posso. In ogni caso, un rapido cenno alla vicenda si trova nel gioco stesso, ove impersoneremo il Cadetto Sovok, cresciuto su Vulcano dopo la prematura scomparsa dei genitori.
E' la prima volta che il cadetto Sovok viene assegnato a una missione, e non desidera altro che mettere a frutto gli anni di studi e addestramento. Il gioco è costituito da 10 veloci e facili missioni, che non soddisferanno certo chi ama gli enigmi complessi e le trame intricate, né chi cerca un buon coinvolgimento emotivo, ma *STHE* si rivolge essenzialmente a coloro che hanno sempre sognato di essere nell'equipaggio di Picard e Data.
La grafica è elementare, se i personaggi sono realizzati in 3D, l'ambiente è in finto 3D, ossia ci si muove in paesaggi statici la

Il villaggio Ba'ku è un ammasso di strutture ipertecnologiche, in stridente contrasto con il loro stile di vita rurale e flemmatico.

Un volto noto, dal film cui il gioco trae spunto. Anij compare esattamente e solamente in 2 punti del gioco.

cui visuale cambia a seconda di dove il giocatore si dirige. Tuttavia nulla da eccepire sulla qualità dei fondali, in primo luogo per le prospettive scelte, che danno una buona idea della grandiosità delle strutture, quando serve, per esempio nei sotterranei, con le antiche rovine aliene, o dell'assemblaggio di attrezzature tecnologiche nel caso del villaggio Ba'ku, o infine dell'ambiente chiuso di una nave spaziale; in secondo luogo per i cromatismi, il cui effetto è di un notevole realismo, seppur si abbia l'impressione che in quasi tutto il gioco gli ambienti siano troppo scuri e bui, confondendo sovente la sagoma del giocatore. I personaggi e gli animali sono creati con un ridotto numero di poligoni e appaiono spigolosi, seppur i movimenti siano fluidi e convincenti. Del resto non ci sarà voluto molto a crearli; visto che in tutto il gioco ci saranno 5 o 6 personaggi e 5 o 6 mostri vari, di cui la maggior parte non si muove poi tanto. Le texture, di media qualità, passano inosservate. I filmati d'intermezzo tra le missioni, sono brevi e mostrano il minimo indispensabile, indulgendo in qualche effetto speciale, come gli sbuffi di polvere o la grandiosità delle astronavi, non agevolmente realizzabili in tempo reale in 3D. Ma vengono mostrati a tutto schermo, così appaiono malamente sgranati.
Così come l'azione è poca, gli effetti sonori

Forse le vere protagoniste del gioco sono le rovine aliene nel cuore del pianeta. Vestigia di una civiltà scomparsa, racchiudono mistero e potenza.

Alcuni pannelli disseminati per gli edifici rivelano particolari interessanti per lo sviluppo delle missioni.

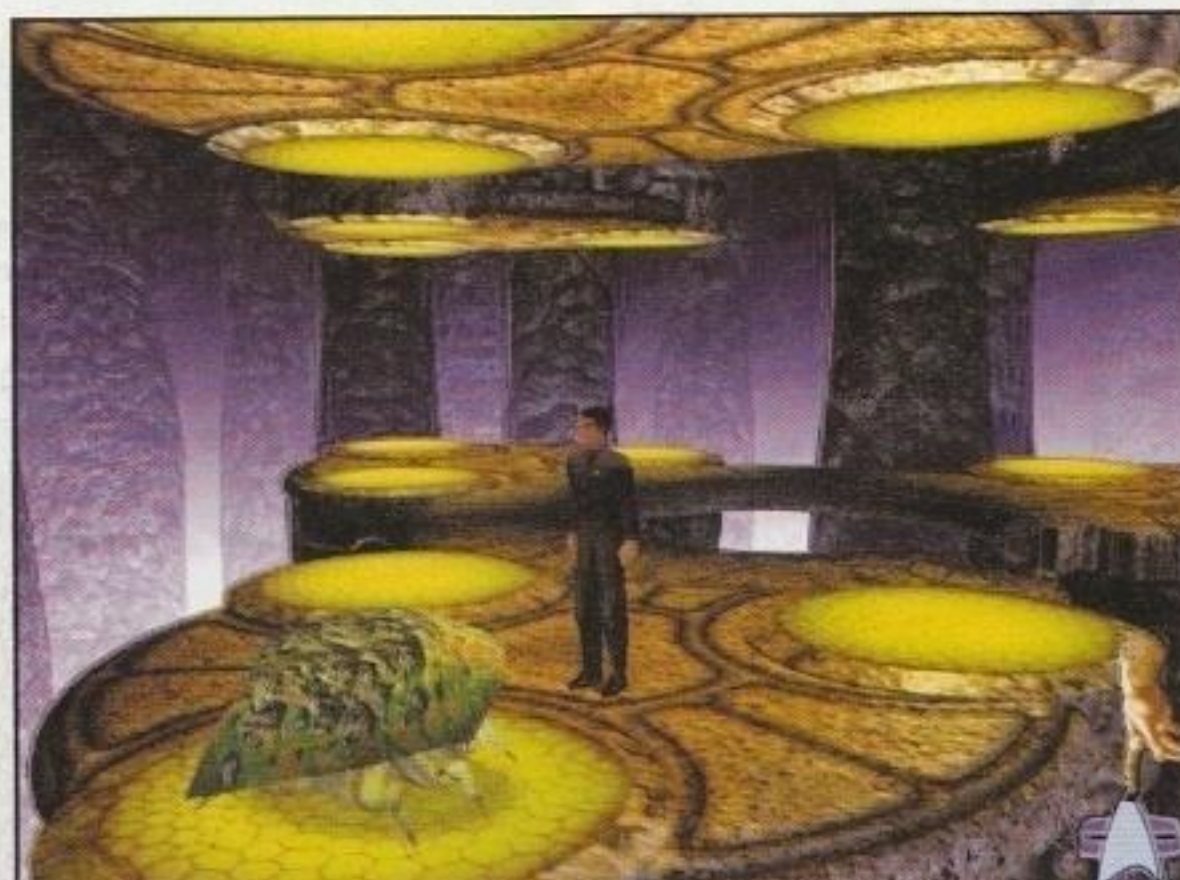
Il classico ponte olografico, con il suo reticolo regolare e asettico di linee brillanti, ben dà l'idea di una tecnologia onnipresente, ovattata e avvolgente.

riflettono questa scarsità, essendo limitati a qualche raggio di phaser, al suono del tricorder, alla sirena di allarme e pochi altri. Non esiste una vera e propria colonna sonora, ma solo alcuni brevi motivi che sottolineano la situazione, e che non suscitano alcuna emozione, eccetto quello della camera aliena di teletrasporto, che ben rende l'idea di mistero e grandiosità un tempo manifesta e ora solo latente. Il parlato, in inglese, invece, è fluido, comprensibile e gradevole. Capire ciò che viene detto non è indispensabile al completamento delle missioni, per la loro semplicità, ma aggiunge un certo spessore agli accadimenti. La giocabilità si regge sulla semplicità del programma. Da un lato, giocare a *STHE* richiede così poco impegno che parrebbe risultare in un'alta giocabilità, dall'altro la semplicità non è solo delle missioni, ma strutturale del gioco, della sua interfaccia, che provoca una certa farraginosità nelle procedure per ottenere qualcosa di leggermente complicato, peggiorando la giocabilità. Ad esempio, è scomodo non poter azionare comandi con un'arma già in mano, bisogna mettere via l'arma, azionare l'interruttore, riprendere l'arma, sperando che non ci sia niente di ostile, sia di qua che di là della porta stessa. Oppure, la velocità di rotazione del personaggio è così bassa che se i nemici corrono attorno a noi (umanoidi) o volano ronzando (droni o vespe aliene) prima di essere abbattuti avranno tutto il tempo di infliggerci notevoli danni. Per non parlare della capacità di mira, che essendo semiautomatica costringe a continui aggiustamenti che vengono spesso annullati da movimenti spontanei del personaggio, che poi risultano inutili il più delle volte; infine la velocità di ricarica delle armi è davvero bassa e ciò non aiuta... In sintesi, i combattimenti sono spesso frustranti, e bisogna prepararsi a salvare spesso, dopo aver abbattuto ogni singolo mostro, o So'na, nei punti più caldi. L'arma che più dà soddisfazione è la presa vulcaniana, che per la prima volta compare in un gioco dedicato a Star Trek, in quanto semplice da usare e infallibile.
Concludendo con i combattimenti, in generale interagire con l'ambiente talvolta dà difficoltà. Quando ci si trova di fronte a qualcosa da azionare, bisogna premere lo spazio, ma la manovra non ha effetto se non ci si trova in un certo range di posizioni, il che costringe spesso alla classica danza davanti all'interruttore, avanti e indietro, destra e sinistra cercando la posizione giusta. Sempre che poi non ci si accorga che l'oggetto non è utilizzabile...
La frase precedente ci porta a due ordini di considerazioni. Innanzitutto, abbiamo detto che il tasto per utilizzare un oggetto è lo spazio, quindi un tasto fisso, ma in generale *STHE* brilla per la totale, assoluta mancanza di configurabilità: tutto nell'ambiente di gioco è già deciso, ed è immutabile. Non pretendiamo le sofisticate calibrazioni di *Quake* o *Unreal*, ma un briciolo di opzioni non avrebbe guastato. Invece nulla, la risoluzione è inchiodata a 640x480, così sono fissi luminosità è contrasto, per non parlare della correzione gamma, ma se questo appare non grave, anche il volume del sonoro è immutabile, per cui bisogna agire dal controllo di Windows, sennonché il gioco disabilita l'alt+tab per passare a un'altra applicazione, quindi se non vi va il volume del parlato dovete salvare, chiudere, variare il volume, aprire, caricare. La seconda considerazione fondamentale è l'assenza del mouse come dispositivo di puntamento. Esatto, *STHE* non gestisce il mouse. Si fa tutto da tastiera (nessuno chiederà a questo punto se i tasti si possono riassegnare, vero?). L'interazione con i personaggi non è certo complessa, e le missioni verranno compiute nella più totale solitudine la maggior parte delle volte. Benché nella presentazione del prodotto gli sviluppatori abbiano sottolineato che si può parlare in ogni istante con Picard e Data, le comunicazioni con essi ricordano l'help delle vecchie avventure testuali. Talvolta era davvero d'aiuto, ma quasi sempre dava risposte generiche invitando a pensare di più. Lo stesso fanno i due ufficiali, quasi sempre Data dice che ha da fare e Picard dice che abbiamo già ricevuto i nostri ordini...

Roberto Aresu

PC ZETA
COMMENTO

***STHE* è un gioco molto elementare, dedicato soprattutto a fan di Star Trek. Non sembra diretto a un pubblico più vasto, né a chi si aspetta una coinvolgente esperienza videoludica. La grafica degli scenari è asciutta ma gradevole, mentre i personaggi sono troppo stilizzati. Non impegnativo il sonoro, seppure buono il parlato. Brilla l'assoluta assenza del mouse e di ogni più immediata configurabilità. Solo dieci le missioni, inclusa quella di training, che occuperanno il giocatore al più per due o tre ore. Alla Presto Studios se ne sono forse resi conto, e sono ricorsi ai bassi espedienti. Preparatevi a combattimenti difficoltosi sino alla frustrazione e a interminabili labirinti di corridoi d'astronave tutti uguali. Decisamente non più della sufficienza.**

Alcuni mostri hanno una vitalità e una velocità invidiabile nel contesto del gioco. Un espediente per aumentare la longevità.

Non è esattamente il miglior compagno di avventure, ma è quantomeno vivo e pulsante di energia. Non è poco, in un gioco che sembra quasi privo di forme di vita.

KA 52: TEAM ALLIGATOR

Chi credeva che l'elicottero Apache Longbow fosse la macchina da guerra definitiva si prepari a ricredersi...

INFO

Genere: Simulazione di volo
Casa: GT Interactive
Sviluppatore: Simis
Distributore: Halifax
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 200 MB

Il modello del Ka-52 Alligator è riprodotto con grande dovizia di particolari. Perfino l'animazione del carrello retrattile è decisamente fedele a quella del dispositivo reale.

Con i rotori del suo *Team Apache*, la Simis portò circa un anno fa una ventata di aria fresca nel panorama delle simulazioni di volo ad ala rotante. Pur non potendo competere in quanto a realismo e affinatezze grafiche con l'inarrivabile *Longbow 2* dei Jane's, *Team Apache* era caratterizzato da un cuore dal sapore "ruolistico", per buona parte inedito nel suo genere. Il giocatore, oltre ad improvvisarsi pilota, aveva il compito di tenere sotto controllo il morale e lo stato fisico dei propri wingman, senza trascurare neppure la manutenzione del parco elicotteri. Una simpatica trovata per rendere più avvincenti le già ottime campagne militari.

Team Alligator, come già il nome lascia intuire, nasce proprio sulla scorta di questa proficua esperienza, e porta alla ribalta l'orgoglio dell'aviazione russa, il micidiale elicottero d'attacco Ka-52 Alligator, la risposta del blocco sovietico allo statunitense AH64-Apache. Questo spaventoso bi-pala è stato progettato dalla Kamov come variante del più vecchio Ka 50 Hokum - che qualcuno dei nostri lettori potrebbe aver già incontrato in un gioco Novalogic - ma difficilmente entrerà in servizio effettivo prima del 2002. Siamo dunque ai confini della fantascienza...Il Ka-52 è un concentrato di tecnologia straordinariamente maneggevole e, tuttavia, corazzato fino all'inverosimile, come è da sempre nella tradizione dell'"aeronautica da interdizione" russa. La simulazione dei Simis è estremamente accurata nel riprodurre la particolarissima dinamica del velivolo, al punto che fin da subito è possibile apprezzare le particolari inerzie generate dal controrotore che annulla il classico "effetto coppia", tipico degli elicotteri tradizionali. Il modello di volo è, nel suo complesso, molto preciso e tiene conto anche di eventuali danni subiti dall'elicottero. Settando il realismo sui massimi livelli il controllo diviene parecchio difficoltoso anche per i più esperti, soprattutto per quanto riguarda l'esecuzione di scivolamenti laterali e picchiate veloci (due manovre nelle quali peraltro il vero Ka-52 eccelle). Ciò che più colpisce è comunque l'aspetto grafico, neppure paragonabile a quello del vecchio *Team Apache*, e per parecchi versi superiori allo stesso *Longbow 2*, da molti sicuramente ricordato come il più spettacolare e scenografico simulatore di volo di sempre. L'engine proprietario "Daedalus" non solo si dimostra estremamente efficiente anche su macchine di media potenza (leggasi Pentium II 300), ma mette in scena alcune ambientazioni geografiche di straordinario realismo. Le texture del terreno sono ricche, variegate, e alle risoluzioni più alte e con una profondità di colore a 32 bit assumono un aspetto fotorealistico, senza al tempo stesso scadere in quell'effetto "cartolina panoramica" a cui non è sfuggito lo stesso *Falcon 4.0*. Il terreno è disseminato di installazioni fisse, militari e non, che, oltre ad arricchire il panorama e soddisfare l'occhio (alcuni agglomerati sono davvero splendidi),

Il terreno che scorre sotto la fusoliera del Ka-52 è di una bellezza mozzafiato. Soprattutto se si dispone di una scheda acceleratrice in grado di gestire una profondità di colore a 32 bit.

Il cockpit è graficamente ben riuscito, ma l'impossibilità di visualizzare la strumentazione in un'unica schermata costringe il giocatore a ricorrere spesso al "panning" dell'abitacolo.

Il terreno è ricchissimo di unità alleate e nemiche, tutte dotate di texture estremamente realistiche.

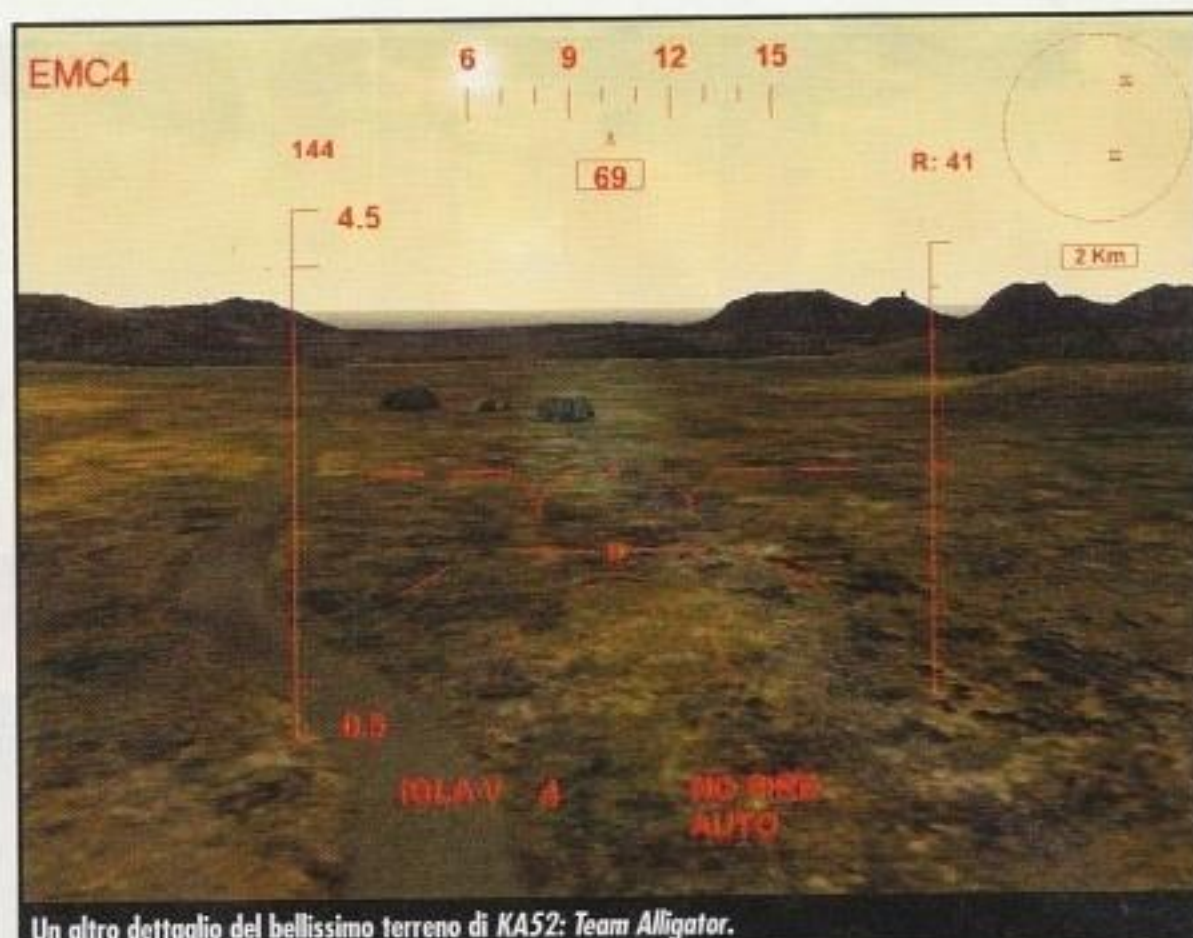
http://www.oldgamesitalia.net/

enfatizzano la sensazione di velocità durante i voli a bassa quota. Che, come è noto, costituiscono il pane quotidiano degli elicotteri da attacco. Strade, serbatoi per l'acqua, alberi, cespugli, pali della luce e ogni genere di abitazione ricoprono gran parte del territorio, secondo topografie credibili e, soprattutto, "in linea" sotto il profilo scenografico con le azioni belliche di cui saranno teatro. Questa ricchezza di dettaglio orografico e topografico permette infatti di attuare la stragrande maggioranza delle tattiche di combattimento tipiche degli elicotteri, come il "volo radente a profilo" e la copertura radar dietro avvallamenti e installazioni. Non tutto ciò che è sul terreno rimane comunque statico. Raramente abbiamo visto un simile pullulare di unità amiche e nemiche (fanteria compresa), tutte peraltro caratterizzate da un elevatissimo numero di poligoni e texture assai elaborate. Il cockpit virtuale è molto gradevole, ma, mentre è possibile visionare i singoli display multifunzione a tutto schermo, non è possibile ottenere una visione d'insieme della strumentazione, ed è quindi necessario ricorrere al "panning" dell'abitacolo per andare alla ricerca dei singoli indicatori. Non esattamente l'ideale per mantenere il cosiddetto "controllo situazionale"...

Il giocatore può sperimentare le potenzialità del Ka 52 Alligator in due campagne semi-dinamiche ambientate rispettivamente in Tagikistan e Bielorussia. Gli eventi che hanno luogo nel corso di una missione incidono sulla missione successiva. Capita ad esempio che la cattura di uno dei propri wingman da parte degli avversari faccia scattare una missione di salvataggio volta a recuperare lo sfortunato pilota oltre le linee nemiche. In tutto sono disponibili circa 100 missioni che comprendono anche le sortite singole e le

Il giocatore deve gestire un'intera squadriglia di 15 velivoli, preoccupandosi di armarli e manutenerli, e controllando nello stesso tempo le condizioni fisiche degli equipaggi.

favolose sessioni di training, dove la voce dell'istruttore guida, passo a passo i primi, insicuri tentativi dei "rookies", senza far mancare loro neppure gustosissime ramanzine in caso di scarsi risultati.

Il giocatore comunque, oltre a guidare il proprio elicottero deve coordinare le operazioni di un intero squadrone di velivoli, impartendo ordini ai singoli voli attraverso i cinque canali disponibili per le trasmissioni radio. Sulla base dei comandi inviati tramite il consueto sistema a menu, i velivoli dei propri wingman possono raggiungere determinati waypoint, ritirarsi in una posizione sicura, rifornirsi di armi e carburanti, volare seguendo il profilo del terreno (NOE, "Nap of Earth"), abbandonare la copertura del terreno per fare fuoco o acquisire un'immagine radar e molto altro ancora. Ed è un piacere vedere che i piloti della propria squadriglia sono perfettamente in grado di badare a sé stessi e di portare a termine i compiti loro assegnati con prontezza di riflessi e competenza. Non ci sentiamo invece di lodare altrettanto l'intelligenza artificiale delle forze nemiche, soprattutto quelle di terra, che hanno una tendenza a sbagliare la mira anche in condizioni in cui ciò parrebbe impossibile. Le prime missioni delle cam-

Un altro dettaglio del bellissimo terreno di *KA52: Team Alligator*.

pagne appaiono infatti curiosamente troppo semplici e la resistenza nemica che si incontra desta ben poche preoccupazioni. Purtroppo non v'è neppure modo di configurare il livello di efficienza bellica dell'avversario e, l'unico modo di aumentare la difficoltà del gioco è quello di intervenire sul realismo del modello di volo. Ogni missione può essere pianificata con l'apposito editor che, a dire la verità, non rappresenta quanto di meglio si è visto sino ad oggi. La mappa è poco dettagliata e, soprattutto, piccolissima. Inoltre per ogni waypoint è possibile soltanto modificare il tipo di approcio, la velocità e l'altitudine che i piloti debbono mantenere durante il sorvolo.

Le campagne non si risolvono però soltanto sul campo. La gestione dei piloti gioca infatti un ruolo centrale nell'andamento della guerra. Il giocatore deve costruire la propria squadra di quindici piloti, tenendo conto delle loro abilità e personalità (quali la capacità di reazione, abilità di volo, esperienza, precisione e altre ancora), monitorarne il livello di stanchezza, e manutenere i propri velivoli di missione in missione. Chi decidesse comunque di non voler ricoprire il ruolo di "meccanico autorizzato", può delegare questa attività al computer attivando la comoda opzione di "auto-management".

Team Alligator è un simulazione davvero completa che, una volta tanto, potrebbe piacere tanto ai neofiti quanto agli utenti più smaliziati. Il modello di volo, dettagliatissimo ma scalabile a piacere, e, soprattutto la favolosa veste grafica ci paiono motivi di appeal a cui nessun dovrebbe resistere. Le stesse campagne, lunghe e ben sceneggiate sotto il profilo bellico, acquistano ancor più immersività grazie alla necessità di gestire direttamente piloti e mezzi. Ma proprio quest'ultimo dettaglio potrebbe essere percepito come una noiosa incombenza dai giocatori "hard-core" interessati al volo e al combattimento in senso stretto. Neanche loro, comunque, rimarrano delusi.

Andrea Maselli

Mentre noi voliamo, a terra si susseguono freneticamente ogni genere di operazioni belliche. Qui sorvoliamo un aeroporto dove numerosi caccia si preparano al decollo.

Un buon esempio della qualità grafica delle installazioni al suolo. Nell'immagine un veicolo trasporta-truppe nemico al riparo di un muro di cinta, una minaccia antiaerea da non sottovalutare.

COMMENTO

Team Alligator **è senza dubbio il miglior simulatore di elicottero dai tempi di *Longbow 2.* Dietro un aspetto grafico a dir poco sensazionale, si nasconde infatti un modello di volo estremamente solido che si lascia apprezzare sin dalle prime battute, anche ai livelli di realismo minori. Le campagne di guerra sono lunghe ed estremamente avvincenti, ed è un peccato che i ragazzi della Simis non abbiano affinato ulteriormente l'interfaccia di planning che, così come è, non esalta tutte le potenzialità di *Team Alligator.* La gestione delle risorse umane e dei velivoli poi, rende il gioco meno freddo e tecnico e favorisce l'immedesimazione del giocatore. Davvero coinvolgente.**

INTERSTATE 82

I due baluardi dell'"Era Funky" Taurus e Groove sono precipitati negli Anni '80, quanta nostalgia per i tempi andati...

INFO

Genere: Combattimento tattico 3D
Casa: Activision
Sviluppatore: Activision
Distributore: Leader Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium 233 Mhz
RAM: 32MB
Grafica: Scheda 3D accelerata
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 325 MB

Sono passati sei anni dalle vicende narrate in *Interstate 76* e il tempo dei basettoni, dei pantaloni a zampa e della musica funky è ormai morto e sepolto; al suo posto un luccicante decennio in gran parte all'insegna del cattivo gusto sta muovendo i primi passi, cambiando radicalmente il mondo di Taurus e Groove Champion.

I due eroi dell'episodio precedente si sono ormai persi di vista e soltanto Groove è rimasto fedele al ruolo di Vigilante, che Taurus ha invece preferito abbandonare per un ben più pacifico lavoro di taxista.

La vita però è solita riservare sorprese e così può capitare che il passato ritorni, magari in sella ad un lucido chopper vestendo i panni decisamente punk di Skie Champion, sorella minore di Groove. La "ruvida" donzella, seriamente preoccupata per il fratello da ormai troppo tempo scomparso, si affida infatti all'amicizia di Taurus che, inevitabilmente, deve accettare il proprio destino e saltare nuovamente a bordo della sua supercorrazzata macchina, una roboante e lussuosa Ferrari.

La prima missione è ambientata a Las Vegas. La grafica qui è molto colorata e luminosa, proprio come la città del vizio. Vorrà dire che nessuno si accorgerà se facciamo partire qualche fuoco d'artificio.

Ogni missione è intervallata da animazioni come questa che, diversamente da quelle introduttive, è fatta con lo stesso motore grafico che muove il gioco.

C'ERANO UNA VOLTA I POLIGONI

Già nei primi minuti di gioco ci si rende conto di come l'aspetto grafico del gioco sia stato particolarmente ristrutturato, fortunatamente.

Senza dubbio chiunque abbia giocato a *Interstate 76* ricorderà lo zoppicante engine che muoveva il gioco, il cui successo è stato pesantemente ridimensionato da una scattosità imbarazzante rispetto alla portata del prodotto. Consci del clamoroso errore commesso (a cui soltanto con una versione postuma e riveduta hanno saputo porre rimedio) i programmatori dell'Activision hanno dato vita ad un nuovo engine (diretto discendente di quello usato in *Heavy Gear 2*) capace di offrire finalmente piacevoli effetti grafici e soprattutto un'ottima fluidità, in grado di godere appieno del supporto fornito dalle moderne schede 3D.

Forte di questo nuovo e valido motore grafico il gioco sembrava così avere le basi necessarie per stupire pubblico e stampa (e in effetti così è stato durante la presentazione del prodotto all'ECTS del '98) ma sfortunatamente, ora che abbiamo tra le mani la versione definitiva, è chiaro di come quello che è stato recuperato dal punto di vista tecnico lo si è perso nel resto...

La visuale interna è davvero molto triste senza il cruscotto. Ciononostante se si vuole avere qualche speranza di colpire i nemici bisogna necessariamente farne uso...

TRADIZIONE PERDUTA

Interstate 76 è stato senza alcun dubbio un grande gioco: l'intrigante trama riusciva a legare ogni missione proprio come fossero episodi di un telefilm, il gameplay trovava il giusto mezzo tra arcade e simulazione e un'atmosfera in perfetto stile anni '70 impregnava il gioco fino nei pulsanti dei menu.

Purtroppo però, ciascuno di questi validi elementi è stato in misura più o meno diversa ridotto o in alcuni casi perduto cosicché *Interstate 82* si presenta come il pallido riflesso di un titolo rimasto quindi ineguagliabile.

La trama e l'ambientazione del gioco, che come è già stato detto sono spostati nei fiorenti anni '80, non si attestano sul livello del proprio predecessore: la carrellata di animazioni che costellano il gioco non riesce, infatti, a ricreare un'atmosfera sufficientemente intrigante dando invece l'impressione che sia slegata dal gioco. Lo stesso appiattimento vale

http://www.oldgamesitalia.net/

anche purtroppo per il gameplay, che ha ora un'impostazione decisamente arcade. Innanzitutto, diversamente da quanto accadeva in *I76*, tutti i 33 veicoli presenti nel gioco possono essere guidati anche nella modalità di gioco principale; mentre in precedenza si era indissolubilmente legati alla propria macchina che, di missione in missione, doveva essere riparata e potenziata con i rottami degli avversari; adesso è possibile abbandonare in qualsiasi momento il volante per saltare a bordo di un altro mezzo.
Così facendo i combattimenti acquistano una nuova forma perdendo però gran parte dello spessore antico, e si riducono a una banalissima distruzione di massa. Duellare a colpi di pistola per eliminare i piloti senza danneggiare le auto non è più necessario, ma è sufficiente far esplodere indiscriminatamente i mezzi nemici per accumulare denaro col quale, a fine missione, acquistare nuovi e potenti gingilli.

GUIDARE SENZA VOLANTE?

Il sistema di guida delle auto ha perso sfortunatamente del tutto quell'aspetto simulativo che tanto era stato amato in *I76*. Certo non si può dire che nel primo episodio guidare le auto fosse particolarmente impegnativo, resta lo stesso il fatto che si provava sicuramente una maggiore soddisfazione stando alla guida di quei mezzi, complice anche la possibilità per esempio di cambiare le marce o di vedere cruscotto e cofano. Un altro dei cambiamenti apportati a questo seguito riguarda, infatti, le visuali, che oltre ad aver subito pesanti modifiche, sono anche state ridotte nel numero. Tralasciando le due visuali dal parafango dell'auto (assolutamente inutili ai fini del gioco) ne rimangono soltanto due: la classica ripresa dal retro della macchina e quella dall'interno che però, inspiegabilmente, è stata impoverita del cruscotto al cui posto è stato messo un misero e deludente mirino digitale.
Per quanto riguarda invece la sezione pedestre (che in alcune missioni riveste un ruolo piuttosto importante, proprio come se si trattasse di un classico Action 3D), nonostante sia indubbiamente un nuovo e interessante elemento, non riesce tuttavia a convincere.

Gli agenti atmosferici sono una delle novità di *I82*. Le gocce di pioggia sono molto carine, peccato solo che non si posino anche sull'auto.

Ecco Taurus che, abbandonata la macchina, si appresta a saltare a bordo di una Fiorello blu elettrico. Speriamo solo che con gli anni non abbia perso l'allenamento.

Tralasciando l'utilità pratica, per cui è possibile impossessarsi delle altre auto, ci si rende conto di come questa sezione di gioco appaia più come un misero "sottogioco" e non, come dovrebbe essere, parte integrante dello stesso.

In questa foto risulta evidente l'evoluzione grafica del gioco. I riflessi sull'acqua sono davvero molto belli, così come lo è il cielo. Forse però le auto non dovrebbero proprio galleggiare...

UNA LOTTA IMPARI?

Uno dei difetti che affliggeva *Interstate 76* era un'Intelligenza Artificiale non proprio eccelsa, con nemici piuttosto ingenui che spesso e volentieri si lasciavano eliminare senza nemmeno trovare il tempo per reagire. Con *I82* le cose sembrano migliorate, ma è evidente come questo problema non sia ancora stato completamente risolto. Nonostante l'immensità dei livelli, infatti, ci si trova piuttosto spesso a rincorrere i nemici (o ad essere rincorsi) in poche decine di metri in un interminabile girotondo dove, con bruschi colpi di freno a mano, si cerca freneticamente di inquadrare il nemico nel mirino anteriore, così da potergli piazzare qualche missile in saccoccia. Al livello Hard comunque (in tutto sono tre i livelli di difficoltà) si nota una certa abilità da parte dei vigilantes computerizzati, che oltre ad attaccare con vigore ricorrono volentieri anche a contromisure difensive come olio o pozzanghere di fuoco. Le 17 missioni del gioco sono piuttosto divertenti e, seppure in molti casi si risolvano con un semplice massacro, in alcuni casi presentano obbiettivi più originali che contribuiscono in qualche modo a mantenere lontano l'appellativo di "Sparatutto 3D".

IL RITORNO DEL DRIVE-IN?

Dal punto di vista puramente tecnico, come è stato detto già in precedenza, *Interstate 82* compie vistosi passi avanti rispetto al suo progenitore, che si attestava comunque su livelli decisamente molto bassi. La polvere lasciata dai veicoli, i danni riportati sulla carrozzeria, e le superfici riflettenti come i numerosi laghetti presenti negli scenari sono un chiaro segno di come le cose siano cambiate in meglio, tuttavia, se invece del suo predecessore si effettuasse un confronto con la grafica di altri titoli di recente uscita, si ha ben chiara l'idea di come tutte queste numerose migliorie avrebbero potuto trovare un risultato ancora più convincente.
Le musiche, in ultima analisi, sono per l'ennesima volta una sfuocata e pallida versione di quanto è stato proposto in *I76*.
Tralasciando inutili discorsi su quale genere musicale, tra quello anni'70 e quello anni '80, sia effettivamente il migliore (anche perché indubbiamente non sembrano nemmeno esserci gli elementi per un simile confronto), bisogna dire che la colonna sonora del gioco manca di quella carica offerta dai due CD del precedente titolo, limitandosi ad un ruolo di comparsa e rimanendo sempre più spesso in sottofondo.

Luca Cominelli

In *I82* le auto vanno fatte sempre e comunque saltare in aria. In questo modo si accumulano soldi che permetteranno, a fine missione, di comprare nuovi e utili gadget.

Nel corso della recensione sono stati fatti continui paragoni con il precedente titolo *I76*, questo per il semplice fatto che, in quanto seguito ufficiale, ci si aspetta sempre un miglioramento o perlomeno un mantenimento di quanto di buono ci fosse nel predecessore. Questo non è avvenuto e, grafica a parte, gli aspetti vincenti di *I76* sono andati perduti per lasciare il posto ad un gioco che, seppure indubbiamente ben realizzato, non può certo aspirare a raggiungere i gradini più alti del podio. Chi ha giocato e amato il primo episodio troverà in questo titolo l'occasione per risvegliare soltanto ricordi nostalgici, tutti coloro invece che si avvicinano per la prima volta alla saga *Interstate* avranno tra le mani un gioco divertente, immediato e di nobile stirpe...

FORD RACING

Ebbene si, bisogna recensire anche i giochi che non raggiungono l'eccellenza nella loro valutazione: è il caso di Ford Racing, un gioco di guida arcade che avrebbe potuto essere migliorato sotto moltissimi aspetti e quindi diventare un titolo di tutto rispetto. Ma non corriamo troppo, almeno prima di essere scesi in pista...

INFO

Genere: Arcade
Casa: Empire Sport
Sviluppatore: Elite
Distributore: Leader Tel: 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266
RAM: 64 Mb
Grafica: D3D con 8 Mb
CD-ROM: 12x
Spazio su HD: 300 Mb

La prima cosa che salta subito all'occhio è il nome della Empire Sport: la stessa sigla che si trovava sulla scatola di uno dei migliori titoli di fine 1999 e che per di più appartiene alla stessa categoria, quella dei giochi di guida arcade: *Sega Rally 2 Campionship*. Solo che questa volta, il gioco in esame non riesce a raggiungere lo stesso livello di successo che è stato ottenuto con quello che è stato definito da molti, me compreso, il miglior gioco di rally arcade finora realizzato; oltretutto non dimentichiamoci che *Sega Rally 2* era stato progettato originariamente per girare su piattaforme coin-op e quindi, per finire sui nostri monitor, ha dovuto subire un procedimento di conversione non trascurabile.

Dov'è il bottone Multiplayer? Ci deve essere il bottone Multiplayer!!!!! Non c'è il bottone Multiplayer...

Ford Racing è composto da varie modalità di gioco: immancabile è naturalmente la "gara singola", dove potete velocemente andare in pista, scegliendo il percorso su cui gareggiare e decidendo con che vettura prendere il via, facendo cadere la scelta su una delle poche auto disponibili all'inizio. L'altra modalità di gioco è quella denominata "modalità carriera", nella quale si comincerà a gareggiare su vari percorsi con lo scopo di guadagnarsi fama come pilota, e avendo la possibilità di gareggiare con altri modelli della nota casa automobilistica americana. Sono state riprodotte nel gioco ben 12 vetture, partendo dalla più umile Ka, l'unica auto che si può guidare all'inizio di questa modalità, per finire ai modelli prodotti solo per le competizioni come la GT90 e la Taurus, non dimenticando le più diffuse Fiesta, Escort, Mondeo, Focus e Puma. Naturalmente, come ogni arcade che si rispetti, riuscendo a vincere le gare, oltre alle automobili si potranno sbloccare anche i circuiti su cui poi si dovrà dimostrare il proprio talento, raggiungendo quota 10 tracciati, con diverse possibili varianti.

Nessuno sa come sia possibile superare una Focus con una modestissima Ka *Ford Racing*.

Le categorie di gara disponibili nella modalità carriera sono cinque, ognuna suddivisa in tre campionati: vi verrà data la possibilità di cimentarvi in campionati in cui si gareggia tutti con la stessa macchina.

In queste gare il talento di ogni pilota assume un ruolo di particolare rilevanza: ovviamente se scegliete questa specialità all'inizio del gioco, non si andrà molto lontano, perché l'unica macchina con cui si potrà gareggiare sarà la Ka, che con i suoi 100 Km orari scarsi, difficilmente

Ho dimenticato le sigarette, ora giro la macchina e... ma no! Non in questo senso!

Sembra strano come, anche con quello che si può definire fuoristrada, non si riesca a controllare la vettura sulla sabbia.

Dov'è la vettura che ci precede? Con questa visuale non si vede nulla!

http://www.fordracing.com

Paniniii, bibiteee, maglietteee, cappelliniii!!! Ecco il sito per i veri appassionati della casa automobilistica americana: in queste pagine web si può trovare qualsiasi informazione che riguardi le corse, i team e i piloti. C'è anche la possibilità di acquistare on-line il merchandise della Ford, oltre agli indirizzi e ai numeri di telefono per iscriversi alla "Bob Bondurant School of High Performance Driving", corsi di guida sportiva ad alte prestazioni. Naturalmente servizi di questo genere sono riservati agli utenti residenti negli Stati Uniti. Molto gradevole è la parte del sito dedicata alla storia della casa automobilistica, che sfoggia una foto di Jackie Stewart con cravattina blu e cappellino blu scozzese. Insomma, si parla di tutto tranne che del gioco.

potrà dare del filo da torcere a una Mondeo o a una Puma, tanto per fare qualche esempio.
La prima grande mancanza di *Ford Racing* è l'assenza di opzioni di gioco dedicate al multiplayer: è assolutamente improponibile per un gioco sviluppato in questo periodo, quando ormai anche Tetris ha la possibilità di essere giocato su Internet, permettendo ad amici lontani migliaia di chilometri di sfidarsi tra loro. Rimanendo nell'ambito dei difetti del gioco, si può far notare come l'aspetto "acustico" del gioco abbia una monotonia che si traduce in un vero e proprio fastidio per le orecchie: il rumore del motore, infatti, subisce una variazione quasi impercettibile all'aumentare dei giri del motore, rendendo impossibile, in particolare ai giocatori più esperti, l'utilizzo del cambio manuale basato esclusivamente sul rumore prodotto dall'automobile al variare dei giri del motore. Per non parlare del fatto che non c'è praticamente alcuna differenza tra il rumore che fa il motore di una Ka e quello che fa una jeep: difficilmente si può provare un senso di nausea nell'ascoltare dei suoni, ma questo caso è la tipica eccezione che conferma la regola. Tale fastidio, durante la prova del gioco, è stato alimentato anche da un terribile "effetto slideshow", ossia il procedere a scatti dell'immagine sullo schermo, che alcune volte si è verificato, indipendentemente dalla risoluzione usata per giocare.
In compenso la grafica di *Ford Racing* è stata curata davvero egregiamente e i

Una curva tirata al massimo, ribaltarsi 2 o 3 volte e oplà! L'effetto lavatrice funziona anche con una Ka!

Alla fine di ogni corsa bisogna aspettare parecchi secondi prima di poter passare alla gara successiva, permettendo di ammirare il modello dell'auto in tutto il suo splendore.

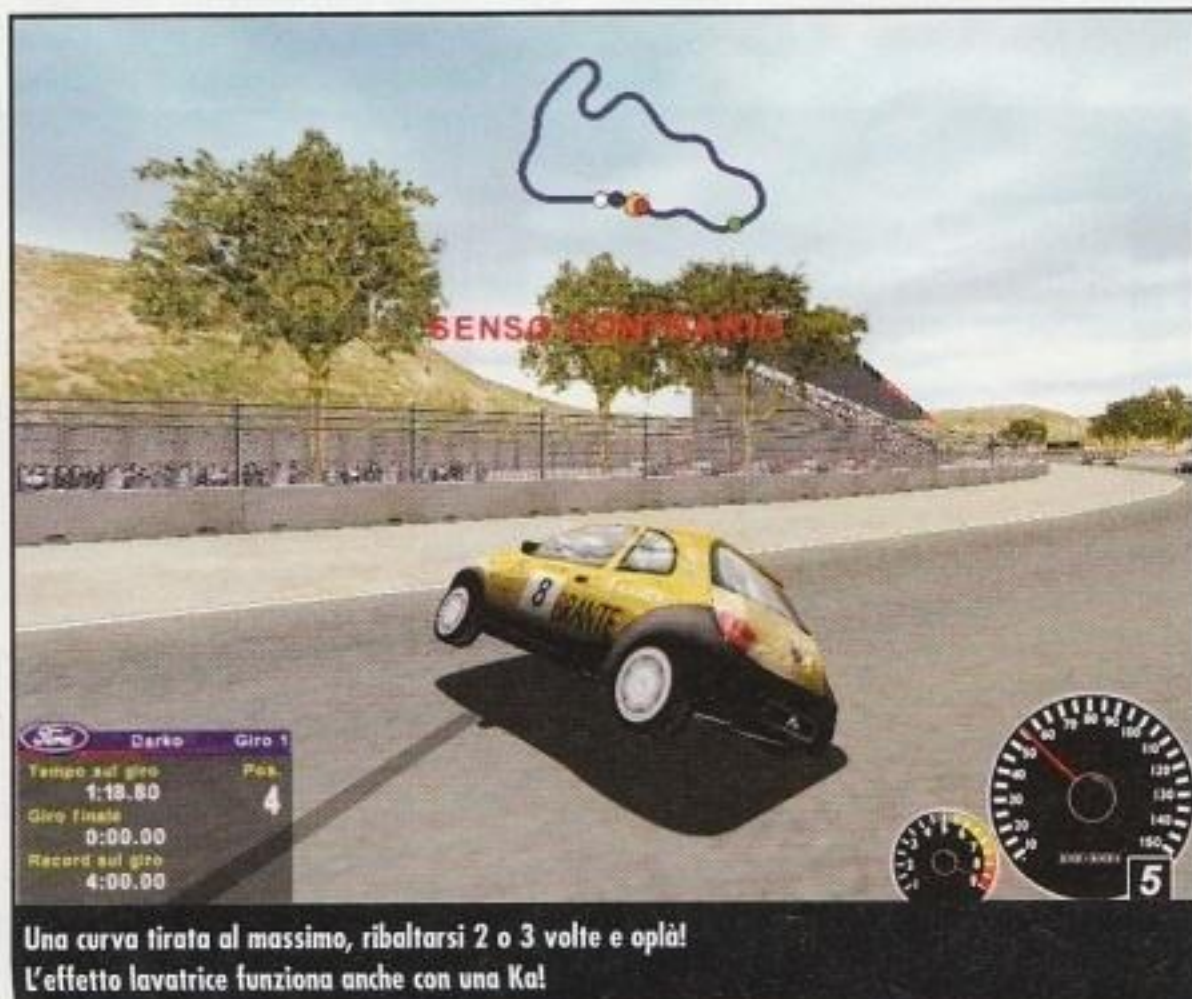
modelli delle vetture rispecchiano nella realtà ogni grammo della vernice che le ricopre (colori, sponsor, cerchioni ecc.). Insomma, qualsiasi cosa è identica alla realtà, grazie all'utilizzo da parte dei programmatori di texture ad altissimo dettaglio. Ironicamente si può pensare che i signori della Empire Sport abbiano limitato la varietà di visuali di gioco solo a un'unica, dal retro dell'automobile, proprio per permettere al giocatore di ammirare la perfezione con cui è stato realizzata la parte grafica del gioco: sotto sotto si può tranquillamente tradurre come una delle pecche maggiori del gioco.
Probabilmente chiunque al mondo, in un tratto di pista in discesa, vorrebbe vedere cosa succede davanti alla propria automobile, e invece, grazie all'impossibilità di variare la visuale di gioco bisogna affidarsi solo al caso; figurarsi se si sta guidando un van o addirittura una jeep.
In realtà, durante una gara, la possibilità di cambiare visuale c'è eccome! Infatti la gestione delle telecamere in stile televisivo conferisce un tocco veramente "artistico" allo svolgimento della gara, ma sarebbe bello sapere chi è in grado di pilotare una macchina seguendo la gara dalle tribune o dalle telecamere sparse lungo il tracciato.
L'uso di queste telecamere, invece, è molto apprezzato quando si ha la possibilità di rivedere le competizioni nella modalità replay accessibile dal menu principale: infatti le angolazioni delle telecamere sono illimitate proponendo una visuale dell'azione anteriore, posteriore, fissa, o da qualunque punto vogliate seguire la gara.
Il retro della scatola di *Ford Racing* descrive un'esclusiva funzione nell'immagine stessa che permette di far comparire in un angolo dello schermo, mentre si gareggia, la visuale del leader della corsa. Ma la domanda nasce spontanea: a una persona che è tutta intenta a mantenere in carreggiata la propria auto e a schivare le macchine avversarie che gli si parano davanti, è davvero utile vedere come sta guidando l'automobile che in quel momento sta in prima posizione nella competizione? Ai posteri, l'ardua sentenza...

Walter Mantovani

La schermata dove si sceglie l'automobile, il suo colore, il tipo di cambio da usare e la pista su cui gareggiare.

Un sorpasso all'interno appena dopo il semaforo verde.

PC ZETA COMMENTO

Ford Racing **è il classico gioco pieno di promesse non mantenute: forse con qualche piccola modifica e qualche ulteriore aggiunta il risultato poteva cambiare. Purtroppo, si può solo sperare che con futuri aggiornamenti, il gioco riesca a guadagnare quello che i programmatori non gli hanno fornito fin dalla nascita. La particolare cura che è stata posta nella riproduzione dei modelli delle automobili e nei loro movimenti è l'unico punto di forza di** ***Ford Racing*****: l'audio lascia alquanto a desiderare e l'unica possibile visuale di gioco, se tralasciamo le visuali televisive con cui è impossibile giocare, non permette una visione decente in alcuni momenti della corsa.**
Altra pecca gravissima è la mancanza della modalità multiplayer, che in un gioco sviluppato al giorno d'oggi non può mancare, e fa perdere un sacco di punti al giudizio complessivo.

BUDGET

Se siete tra quelli che si lamentano del costo eccessivo dei giochi, provate a dare un'occhiata a questi "sensazionali" titoli economici che vi proponiamo questo mese. La qualità di GP *Legends*, di *Wargasm* o di *Carmageddon 2* è veramente eccellente.

WARGASM

INFO

Casa: Did
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Gennaio 1999
ZETA TEST #45 – Voto 9

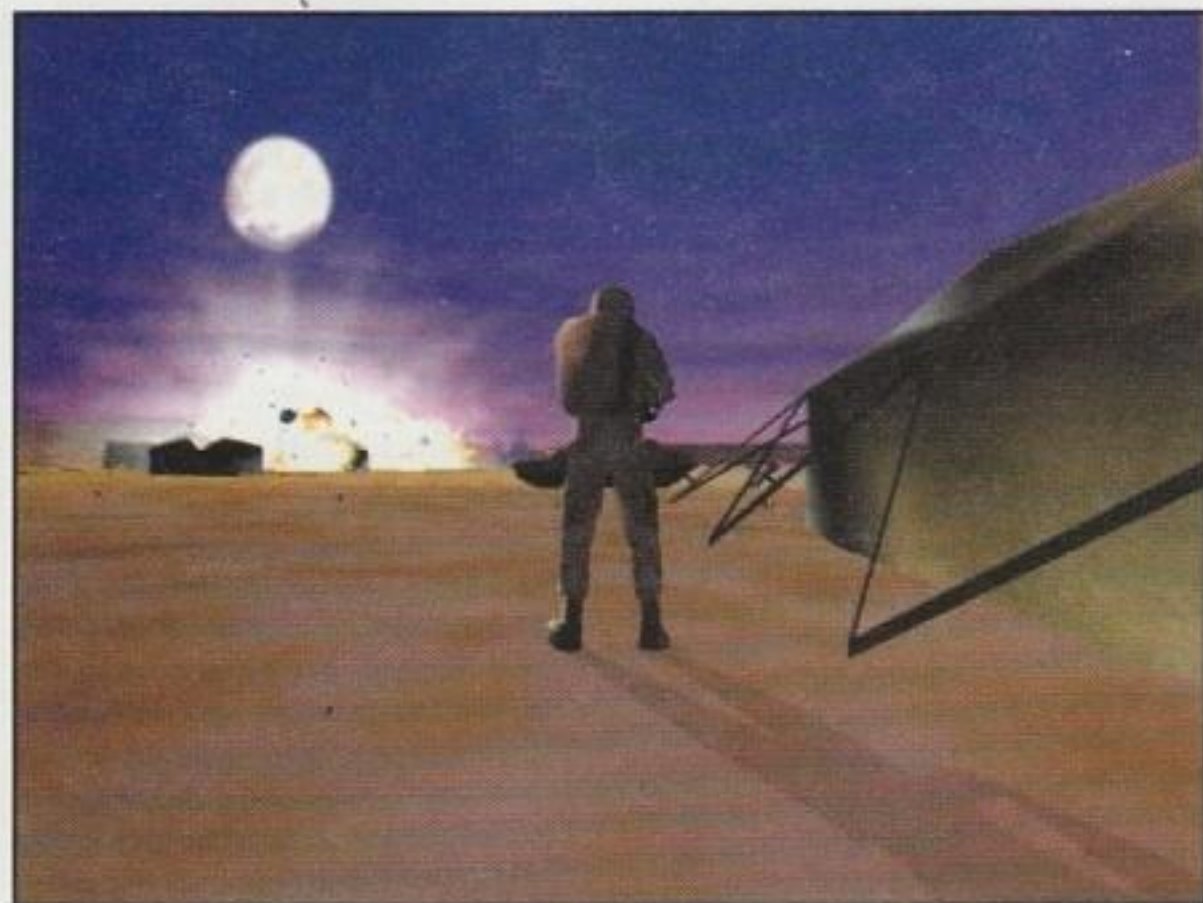
Un misto tra simulazione di guerra e arcade, *Wargasm* è riuscito ad attirare l'attenzione di molti videogiocatori con la sua grafica 3D e la sua immediatezza di gioco. La possibilità di poter manovrare mezzi e persone diverse, quasi fosse uno sparatutto in soggettiva, ha portato sicuramente una ventata di novità nel campo videoludico, ma non bisogna assolutamente dimenticarsi dell'aspetto strategico del gioco, che consente di mantenere un senso di profondità degno di uno dei migliori giochi del settore strategico/bellico.

Per poter tenere d'occhio la situazione durante il gioco, è indispensabile l'uso della mappa in 2D che permette appunto di sapere in ogni istante dove siano collocate le proprie truppe e i propri seguaci: importantissimo è sfruttare tale mappa per organizzare strategie di attacco e di difesa per poter abbattere il nemico nel modo più rapido possibile e senza spreco di unità. Prima di passare allo svolgimento di campagne vere e proprie, è consigliabile passare attraverso la fase di allenamento, e una volta apprese le nozioni fondamentali del gioco, indirizzarsi verso lo svolgimento di missioni singole, separate tra loro per ottenere il controllo totale dei propri mezzi e la padronanza di tutti i comandi.
La modalità multiplayer, poi, permette di provare delle sensazioni abbastanza singolari: spararsi tra amici con un dei carri armati in movimento, stando lontani centinaia di metri diventa una sfida imperdibile.

GP LEGENDS

INFO

Casa: Sierra Sports
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Ottobre 1998
ZETA TEST #42 – Voto 9

La Formula 1 degli anni '60 era totalmente diversa da come la conosciamo noi oggi: *Grand Prix Legend* è il mezzo ideale per rivivere le gesta di piloti come Graham Hill e Jimmy Clark. Era un mondo che non conosceva ancora parole come "telemetria" e non c'erano le vie di fuga nè le gomme di protezione sulle curve dei tracciati, e il rischio di farsi male era altissimo. Per rivivere quei momenti colmi di emozioni e gli attimi in cui bisognava agire con la vera e propria forza fisica sullo sterzo per riuscire a mantenere la propria vettura in pista, ora c'è *Grand Prix Legend*, e per questo bisogna ringraziare i programmatori della Papyrus. Ai giorni d'oggi il computer si incarica di gran parte del lavoro che gravita attorno ad una monoposto: questo lavoro, negli anni '60, andava svolto dai tecnici e dal pilota.
Analogamente nel gioco avrete da gestire una moltitudine di parametri e settaggi della vettura che, per chi è abituato a un modello di gioco più arcade, potrà risultare alquanto noioso e frustrante, ma per chi è appassionato di simulazioni di guida e non ha paura di passare ore e ore davanti al monitor per imparare le traiettorie migliori da seguire nei tracciati, risulterà una vera e propria miniera di divertimento. E a dir poco impossibile stare ad elencare tutte le differenze che corrono tra il modo di guidare di quell'epoca e quello che hanno a disposizione i piloti moderni: il nostro consiglio è di non perdersi questo fantastico gioco.

VIVA FOOTBALL

INFO
Casa: Virgin Interactive
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Maggio 1999
ZETA TEST #49 – Voto 7

Bisogna dire che questo gioco permette di rivivere una bella fetta della vita del calcio mondiale. I programmatori della Virgin hanno inserito in *Viva Football* tutte le squadre nazionali dal 1958 fino al 1998, dando la possibilità di rigiocare ogni edizione della coppa del Mondo disputata in questi trent'anni di storia calcistica. E' sempre un azzardo tentare di portare su PC le caratteristiche pensate per piattaforme nate per i videogiochi, ma hanno voluto provarci lo stesso: come è facile immaginare, il titolo non riesce a sviluppare quella giocabilità che tutti si aspettavano e i più esperti si lamentano del fatto che il sistema di controllo dei giocatori si è rivelato interessante, sì, ma al tempo stesso parecchio impreciso; questo aspetto e altre piccole imperfezioni fanno perdere a *Viva Football* qualche metro nei confronti dei contendenti (all'epoca i più gettonati erano *World Cup 98* o *Sega Worldwide Soccer 97*) nella gara per assicurarsi la leadership in questa categoria di giochi. Se, invece, siete assolutamente incontentabili e soprattutto se siete dotati di maggior "pecunia" da spendere e volete solo il meglio del meglio delle simulazioni calcistiche, non vi resta che comprarvi direttamente una Playstation o ancora meglio un Nintendo 64, con cui potrete tastare con mano le differenze tra il sistema di controllo originale di *ISS Pro* 98 e quello importato su PC per *Viva Football*.

SILVER

INFO
Casa: Infogrames
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Aprile 1999
ZETA TEST #48 - Voto 8

Un patetico tentativo di scimmiottare *Final Fantasy VII*? Tutt'altro. *Silver*, pur non essendo un capolavoro, risulta essere un gioco intrigante e appassionante, riesce ad amalgamare benissimo aspetti tipici dei tradizionali giochi di ruolo con organizzatissimi combattimenti in tempo reale. Questo misto di caratteristiche rende difficile la catalogazione di Silver in un ramo ben specifico della produzione videoludica: gli stessi programmatori della Infogrames definiscono il loro gioco come un "action-adventure", sicuramente molto più logico che non definirlo, come qualcuno azzarda, un gioco di ruolo in stile *Final Fantasy*. Per permettere di prendere confidenza con il sistema di controllo per lo svolgimento dei combattimenti, ci sono alcuni consigli nelle prime scene e nei primi combattimenti all'inizio del gioco, appena dopo la splendida introduzione in full motion video.
Un elemento che a parecchi giocatori potrebbe dare fastidio è la presenza di troppe scene d'intermezzo: queste interruzioni durante il gioco, sebbene siano molto curati e ben fatti e aiutino parecchio la comprensione dello svolgimento della trama, potrebbero causare troppi "buchi" all'interno dell'azione, rendendo alquanto spiacevole il fatto di dover uscire dalla parte in cui ci si era calati durante il gioco. Nonostante questa pecca, *Silver* rimane comunque un ottimo gioco, con una notevole caratterizzazione dei personaggi e una trama interessante anche se non troppo originale.

CARMAGEDDON 2

INFO
Casa: Sci
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Dicembre 1998
ZETA TEST # 44– Voto 8

Il buon Max Damage insegna: vai e distruggi!!! C'è chi dice che lo scopo di questo gioco sia di finire la gara, ma nessuno dice mai in che modo finirla; ma diciamo la verità, praticamente tutte le persone che hanno provato *Carmageddon* e il suo successore sono pronte a mettere nero su bianco che l'unico modo "legittimo" per finire una gara di questo genere sia la totale eliminazione di tutti i partecipanti alla competizione.
Grafica 3D e colonna sonora degli Iron Maiden sono i 2 stimolatori che tengono alto il livello di adrenalina di chi si cimenta in questo gioco: i telegiornali di tutta Italia, come era successo per il capitolo precedente, hanno avuto il pretesto per parlare male dei videogiochi ancora una volta, additando *Carmageddon* come un gioco da ritirare dagli scaffali, un vero e proprio oggetto vietato ai minori e ai deboli di animo. I VERI videogiocatori, gli appassionati che passano ore e ore davanti ai propri monitor e che di videogiochi se ne intendono assai di più che non i giornalisti televisivi, possono tranquillamente definire questo gioco come una sorta di medicina, un metodo per sfogare la propria ira sui pedoni e sugli altri automobilisti, senza però recare danno a nessuno: è solo un gioco! Una considerazione finale quindi non può che essere questa: se una persona è sana di mente, riesce a distinguere un gioco dalla realtà e non tenterà mai di emulare nella realtà le gesta del proprio violentissimo e crudelissimo personaggio di un gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

MONSTER RANCHER 2

Ovvero come sentirsi assolutamente inadeguati nel ruolo di educatori di un coniglio squamato con seri problemi di aerofagia...

Chi lo avrebbe mai detto, spazio espanso questo mese! Siamo al primo vero appuntamento e mi sembra quantomeno giusto partire subito con un titolo particolarissimo che farà storcere il naso a quelli di voi che reggono poco puffolosità, tamagotchi e nipponerie varie.
Questo mese infatti vi parlerò di *Monster Rancher 2*, un esaltante gioco per PlayStation che vi mette nei panni di un allevatore e addestratore di mostri. Il titolo in questione si avvale subito di un'idea geniale, che ne aumenta la longevità all'istante e lo rende un qualcosa di "diverso". La presentazione ci narra di una divinità che in epoche lontanissime si infuriò con alcune forme di vita e decise quindi di rinchiuderle all'interno di misteriosi dischi di pietra. Oggi voi avete il potere di risvegliare questi curiosi mostri sigillati all'interno dei dischi, a patto che ne possediate qualcuno. Giustamente mi direte che di misteriosi dischi in casa vostra non ce ne sono, ma l'ideona si nasconde proprio qui.
Questi famosi dischi di cui parla il filmato iniziale altro non sono che i comuni Compact Disk!

Abbiamo inflitto a quel cagnone pacioccone una bella mazzata, è lentissimo ma se ci becca ci stroppia.

LA FABBRICA DEI MOSTRI

Ogni CD (audio o dati che sia), se inserito nella Psx, viene analizzato dal gioco, che ne ricava un mostriciattolo pronto per essere allevato. Ogni disco cela al suo interno un solo mostro. All'inizio passerete pomeriggi interi a inserire CD a manetta per scoprire cosa si nasconde all'interno di quell'album che tanto vi piace o di quel gioco che tanto vi ha divertito. Sappiate però che alcuni mostri sono più forti di altri e per riuscire a ottenerli dovrete prima migliorare il vostro grado di allevatore, altrimenti la vostra assistente (sì ne avrete una che vi riempirà di consigli) vi avvertirà che all'interno del CD c'è un mostro ancora troppo forte per voi, in questo caso vi conviene metterlo da parte per sbloccarlo in futuro. Vi dico solamente che il gioco nasconde la bellezza di 408 creaturine diverse.
Ma una volta ottenuto il proprio pargoletto, cosa ci si deve fare?
L'idea di base di *MR2* è molto simile al tamagotchi: il vostro compito consiste nell'educare e far crescere lo sgorbietto (magari estratto dal nuovo album di Elio & le Storie Tese), nutrendolo, facendolo riposare, giocare e... riempire di sganassoni da altri mostri.
L'allevamento dei mostri non è fine a sé stesso, ma serve per farli poi scontrare con altri mostri in dei tornei appositi. I mostri si distinguono tutti per 6 skill diverse: Vita, Forza, Intelligenza, Abilità, Velocità e Difesa che ne influenzano il comportamento e il rendimento in battaglia.

Un coniglio petomane contro un lupo spelacchiato, ma affamato, chi avrà la meglio?

CHE RAZZA DI GENITORI SIETE?

Ogni settimana potete decidere cosa far fare al vostro frugoletto, meglio allenarlo personalmente per aumentare una skill particolare, o mandarlo in un campo scuola per un mese intero, dove magari potrebbe imparare anche delle nuove mosse da sfoderare nel torneo successivo? La scelta sta solo a voi. Ogni mostro ha inoltre delle preferenze alimentari, ma bisogna stare attenti perché certi cibi fanno ingrassare più di altri e il rischio di viziarlo accontentandolo sempre, può avere delle ripercussioni sul suo carattere. Quello che sicuramente affascina di *MR2* è infatti la sua componente educativa "morale". Il gioco vi mette sempre davanti a delle scelte che potrebbero non incontrare il favore del vostro pupo ma che voi considerate giuste. Se perde un torneo importante gli fate lo stesso i complimenti? Se la prossima settimana c'è un torneo, ma lui vuole giocare, voi che fate? Lo accontentate perdendo gli eventuali soldi in premio? E se durante un allenamento bara, lo sgridate o lasciate correre? Se è stanco lo

La lista delle mosse che il nostro drago ha a disposizione, non male!

lasciate riposare o inflessibili proseguite il vostro programma di allenamento?
Tutte queste sono situazioni all'ordine del giorno, e il bello è che le vostre decisioni influenzeranno il suo carattere. Bisogna persino considerare, che le prime settimane di vita di un mostro sono delicatissime, e che ogni scelta potrebbe avere delle serie ripercussioni sul suo futuro. Far stancare troppo il proprio frugoletto può magari rafforzargli il carattere, ma potrebbe anche farlo ammalare, così come dargli da mangiare sempre ciò che preferisce potrebbe sì renderlo felice, ma anche viziarlo fino a renderlo poco controllabile e disobbediente.
Monster Rancher 2 riesce a far affezionare il giocatore in maniera incredibile alla propria creaturina e vederla morire strazia il cuore (soprattutto se la morte è avvenuta in seguito a uno scontro che gli abbiamo imposto di combattere a tutti i costi, nonostante la sua palese stanchezza… ehm, sì mi è capitato e non ci dormo da due settimane per i sensi di colpa).

A mio avviso è proprio la presenza della morte che riesce a responsabilizzare il giocatore donando spessore al gioco, e volendo esagerare anche un pizzico di filosofia. Esiste infatti la possibilità che il vostro gatto rosa uncinato schiatti di morte naturale e non in seguito a traumi o per semplice vecchiaia (ebbene sì, anche i mostri invecchiano).

MAZZATE

Altra componente importante del gioco sono i tornei, ogni tot avrete la possibilità di parteciparvi e vincendo quelli più importanti passerete a una categoria superiore rispetto alla vostra. Salendo di categoria, aumentano i premi in denaro e non (dovete gestire anche il vostro budget nel corso del gioco), ma anche le skill degli avversari, quindi è meglio andarci con un mostro ben allenato.
I combattimenti veri e propri hanno una componente tattica non indifferente, ogni sgorbietto è dotato di mosse a breve, media e lunga distanza, ogni tipo di attacco ha dei pregi e dei difetti e tutti si relazionano al numero di "guts" che costano. I Guts si ricaricano col tempo, maggiore è il loro livello, più alta è la probabilità di andare a segno. Nel corso del gioco si possono imparare nuove mosse di attacco e molte di queste sono assolutamente esilaranti, basti pensare che un certo tipo di conigli verdi attacca a suon di "scoregge tossiche", mentre altri tirano banane per farvi scivolare. Il cuore del gioco rimane però sempre l'addestramento e le scelte educative, tanto che potrete decidere di far combattere i mostri da soli, senza dare al vostro "Pupillo" neanche un consiglio sulle mosse da eseguire. Il gioco ha un aspetto grafico che caratterizza ogni mostro in maniera diversa, si va dall'occhio rimbalzino al monolito assassino, fino ad arrivare a dei pallocchetti rosa e a delle balene gorilla. Progredendo nel gioco potrete persino incrociare mostri diversi ottenendo specie ibride ed è esilarante vedere cosa esce fuori, dall'incrocio di una pianta sputa semi con una proscimmia drago. Sono sicuro che anche il più feticistico fan del PC proverà un minimo di curiosità per questo titolo, quindi non trattenetevi e sfoderate l'educatore che è in voi!
Volendo potrete solo viziare il vostro cucciolo peloso fino a farlo ingrassare come un tricheco, o fargli mangiare solo le cose che odia massacrandolo di allenamenti e facendogli sfidare solo mostri più forti che lo crocchino a sangue, ma occhio potrebbe persino fuggire di casa…

Ugo Laviano

P.S. Questa rubricona è divaricata ai contributi dei lettori, tutti quelli di voi che si sentono interventisti sono i benvenuti! L'indirizzo a cui inviare il tutto rimane EGO@flashnet.it.

IL PERTUGIO DEL LETTORE

Ciao XXX (Questo mese il nome dovrebbe esserci…ndr)
Ho visto la nuova rubrica di PCZETA. Per ora essendo un'intro non può essere giudicata......quindi le critiche TE LE MANDO un'altra volta......(sto scherzando !!!)
L'iniziativa è buona ma forse è un po' in ritardo. Mah !
Come primo articolo, testa di ponte tra PC e console, apprezzerei volentieri un articolo sul tanto nominato BLEEM! (funziona?) e in generale un aggiornamento dal mondo degli emulatori.
Dopo di ciò si possono levare le ancore e salpare verso il mondo delle console (Luna Rossa fa sto' effetto?).
Saluti Giuliano

Hola Giuliano,
proprio mentre stavo per mandare l'articolo in redaziùn mi è arrivata la tua missiva ed è la prima, come direbbe Stimpy: Gaudio! Ormai il primo articolo è fatto, ma lo spunto è sicuramente interessante e verrà trattato in uno dei prossimi numeri (sempre che non mi fiocinino).
Adesso il Bleem funziona decisamente meglio (non perfettamente però) e proprio in questo periodo dovrebbe venire commercializzato in Italia, ma una Psx vera rimane una cosa diversa, secondo me, e ormai te la tirano appresso quindi fatti i tuoi calcoli. Ultima risposta: sì, fa quest'effetto.

MONDO GADGIO

In Giappone e America il gioco furoreggia, tanto da riempire il mercato di prodotti collaterali legati al gioco.
Imperdibile il peluche di Suezo con tanto di linguina tenerona e il gioco di carte simile a Magic dove ci sono tutti i mostri con relativi pregi e difetti.

Alcune delle carte ispirate alle creature del gioco.

La vostra ragazza ne vorrà uno!

Speriamo che correndo aumenti la sua velocità: è lento da far paura e non riesce mai a schivare niente.

QUAKE III VS UNREAL TOURNAMENT

La sfida continua anche sul web

a cura di Gianluca Loggia

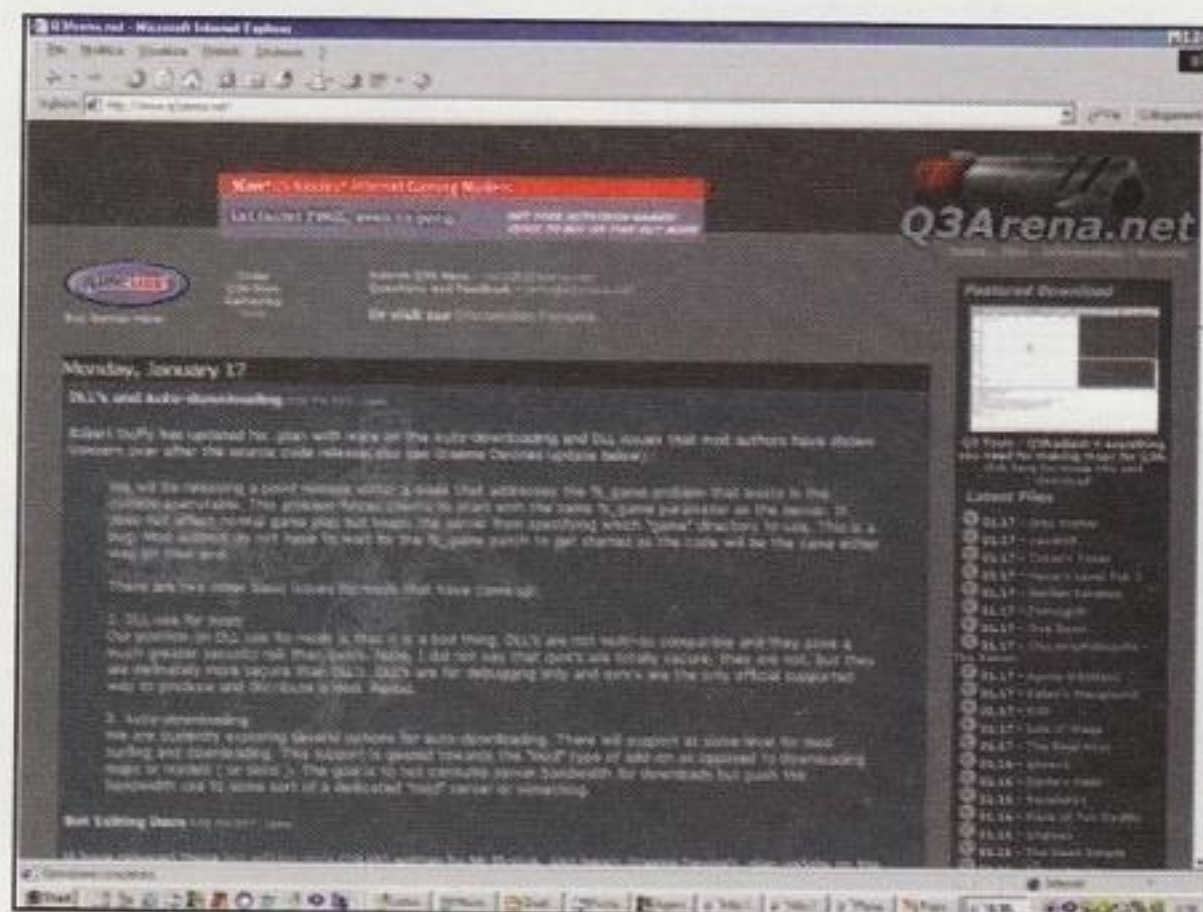
Ci siamo quasi. Nel giro di pochi anni anche in Italia, grazie ad ADSL o a chissà cos'altro di meglio ancora, giocare online sarà alla portata di tutti, anche di chi, giustamente, ritiene fastidioso divertirsi pressato dal pensiero della bolletta telefonica.
Intanto i giochi concepiti quasi esclusivamente per un utilizzo multiplayer continuano a proliferare. In particolare gli sparatutto in prima persona, come testimoniato dalla Cover Story dello scorso numero di PCZeta, vivono un momento di grazia, dovuto soprattutto alla contemporanea uscita di due capolavori del genere: *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament*. Dei due giochi, se avete letto le attente analisi fatte un mese fa dal Ciaccasassi e dal Perotti, sapete già molto.
E' assodato che si tratta di due titoli di indiscutibile qualità e che (fortunatamente, direi) presentano differenze che rendono l'uno o l'altro preferibile al giocatore, a seconda di cosa cerca quest'ultimo. *Unreal Tournament* appare molto meglio curato per quanto riguarda il single player, grazie ad una superiore intelligenza artificiale dei Bot; *Quake 3 Arena* risulta molto più frenetico nel multiplayer. Ma non siamo qui per parlare di questo.
In queste due pagine, infatti, daremo un'occhiata a quanto di interessante ci può essere sul Web circa i capolavori di id Software e Epic Megagames.

STIAMO LAVORANDO PER VOI

Per cui ogni vostro consiglio, critica o suggerimento su queste due pagine (che da questo numero in poi si occuperanno della "realtà del mese" per quanto riguarda il World Wide Web) non esitate a scrivere alla PCZeta Mail, indicando nel titolo del messaggio che lo stesso è rivolto a Internet Village.. Tutte le vostre mail saranno prese in seria considerazione.
Qua nessuno fa il nazionalpopolare per finta, altroché.

Gianluca Loggia

QUAKE 3 ARENA

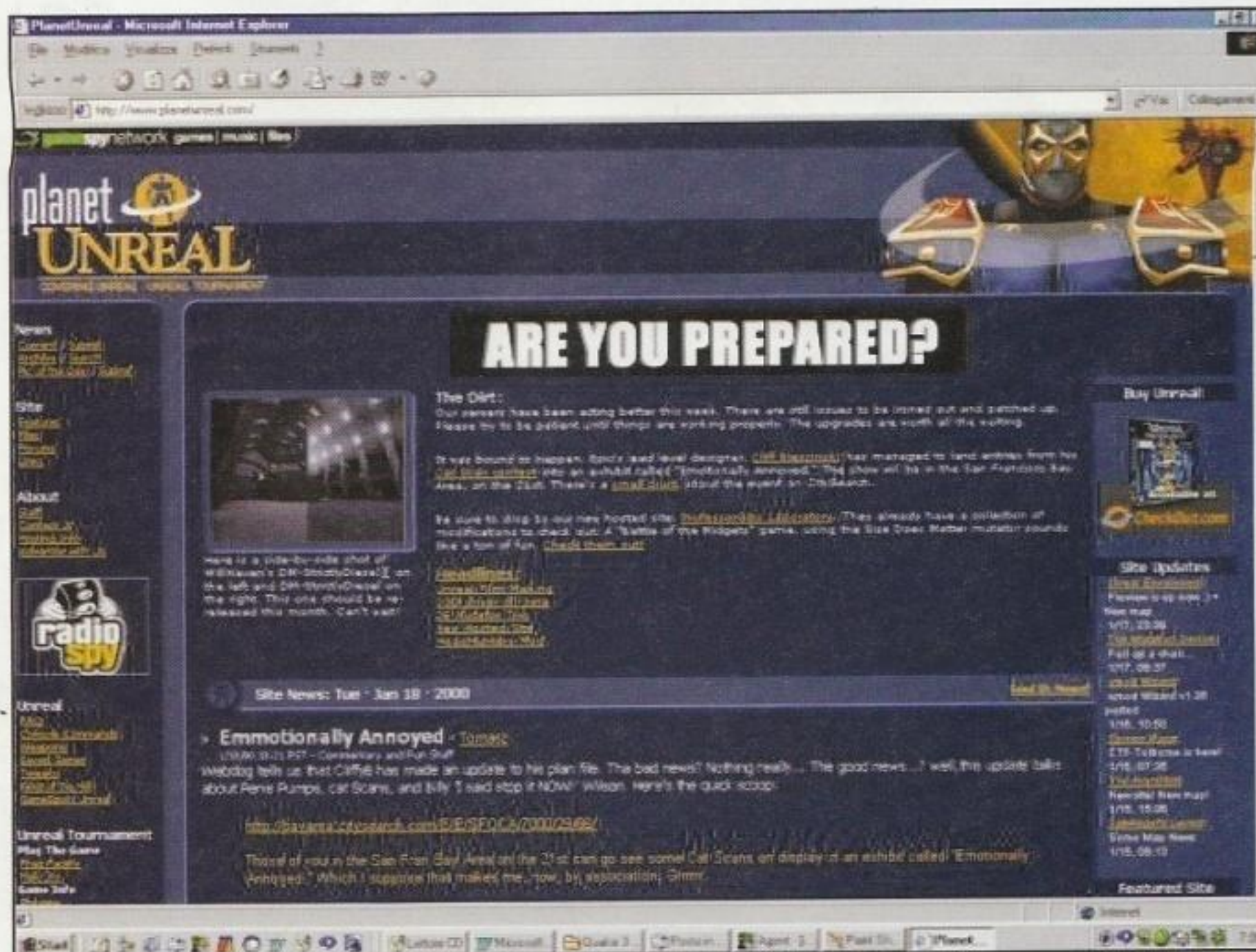
Planet Quake 3
(http://www.planetquake3.net)
Costruito con una grafica essenziale e priva di fronzoli che rende la navigazione molto scorrevole, Planet Quake 3 si rivela essere un fondamentale punto di approdo per qualunque Quaker, dal novizio all'assassino nato.
Il sito, che accoglie il visitatore offrendogli immediatamente le ultimissime news sul gioco (l'aggiornamento è almeno quotidiano), presenta diverse interessanti sezioni. Seguendo il link Files ci si trova di fronte a un oceano di materiale scaricabile: dalle patch ai programmi utili per giocare online, dalle mappe alle skin per creare nuovi personaggi. Una pagina del sito descrive tutti i comandi che è possibile inviare tramite console (la speciale interfaccia gioco-utente caratteristica degli sparatutto in soggettiva).
L'angolo del Tweaking è pieno zeppo di informazioni utili su come regolare al meglio opzioni e settaggi per far andare il gioco il più velocemente possibile.
La lista commentata di tutte le armi è utile soprattutto per chi sta appena iniziando a giocare ad *Arena*.
E a proposito di novizi, la *Quake 3 Newbie Guide* viene incontro proprio a chi muove i primi passi nel mondo degli sparatutto in soggettiva, mentre la pagina *As Quake Goes On* illustra le differenze (a livello di gameplay) tra *Arena* e i suoi predecessori. Queste sono forse le due pagine più interessanti di tutto il sito.
La seconda, in modo particolare, offre una serie di consigli veramente utili: sappiamo tutti quanto può essere difficile abituarsi a un nuovo sistema di gioco quando questo può sembrare ingannevolmente simile a uno a cui si era abituati in precedenza. Paradossalmente può essere molto più difficile ambientarsi con *Quake 3* per chi era già giocatore di *Quake 2* che per chi non ha mai giocato un First Person Shooter.
Planet Quake 3 lascia molte porte aperte a chi avesse intenzione di mettersi in contatto con i curatori del sito o con altri appassionati di *Arena*. Purtroppo la mailing list doveva avere qualche problema nel periodo in cui abbiamo frequentato il sito per parlarne in quest'articolo, ma prima o poi dovrebbe funzionare.
Per il momento è possibile partecipare a discussioni su *Arena* grazie al Message Board o inviare consigli, materiale, news e altro ai curatori del sito tramite la Mail Room. Abbiamo scelto Planet Quake 3 come sito "di copertina" per quanto

http://www.oldgamesitalia.net/

ITALIAN ONLY

Per chi dovesse avere difficoltà con l'Inglese, dal momento che tutti i siti di cui abbiamo parlato finora sono in questa lingua (cosa che succederà spesso tra le pagine di Internet Village), ecco una breve serie di consigli:
- se il vostro bisogno primario è quello di scaricare patch o add-on non avrete problemi a farlo anche su siti interamente in Inglese;
- recatevi immediatamente su http://www.babylon.com e scaricate l'ultima versione di Babylon Translator (state attenti a prendere il file giusto, quello del programma che traduce dall'Inglese all'Italiano), si tratta di un software utilissimo per chi ha difficoltà soprattutto con i vocaboli;
- Per quanto possa essere "maccheronica", la traduzione di Altavista può aiutare a non perdersi nei meandri nella lingua d'Albione. Provare per credere a http://babelfish.altavista.com;
- accontentatevi di visitare i siti di NGI (http://www.ngi.it) e Gamers' Revolt (http://www.gamersrevolt.com), le due più importanti realtà italiane per quanto riguarda il multiplayer su internet: su questi due siti, in particolare su quello di NGI, troverete ampie sezioni dedicate ad *Arena* ed *UT*, con molto materiale downloadabile, utilissime guide per iniziare a giocare, un Forum su cui discutere e tanto altro, il tutto interamente in Italiano.

riguarda Arena non perché si tratta del migliore dei siti visitati, ma perché presenta una struttura abituatisi alla quale sarà molto più facile ed immediato navigare in tutti gli altri siti dedicati all'argomento.
Se siete a caccia di gadget quali artwork o wallpaper (attenzione! Mastro Quedex, il nostro illuminatissimo responsabile hardware, sconsiglia l'utilizzo di qualsivoglia sfondo per il desktop, a maggior ragione se volete giocare bene ad *Arena*) vi suggeriamo di fare un giro anche su Q3Arena.net (www.q3arena.net) e su Q3Center (http://www.q3cener.com), due siti peraltro ottimamente realizzati. Come avrete notato abbiamo finora evitato di parlare del sito ufficiale del gioco. Beh, fa parte un po' della filosofia di questa rubrica occuparsi più di quanto realizzato *dai fan o dalle varie comunità di giocatori* che delle pagine web messe su da chi è direttamente interessato all'argomento trattato.
In ogni caso, l'URL del sito ufficiale di *Arena* è www.quake3arena.com.
Prima di passare ad *Unreal Tournament* è bene ricordare che il modo migliore per trovare altri siti sull'argomento è quello di partire dalla pagina dei Link di uno qualsiasi dei siti citati in queste pagine.

UNREAL TOURNAMENT

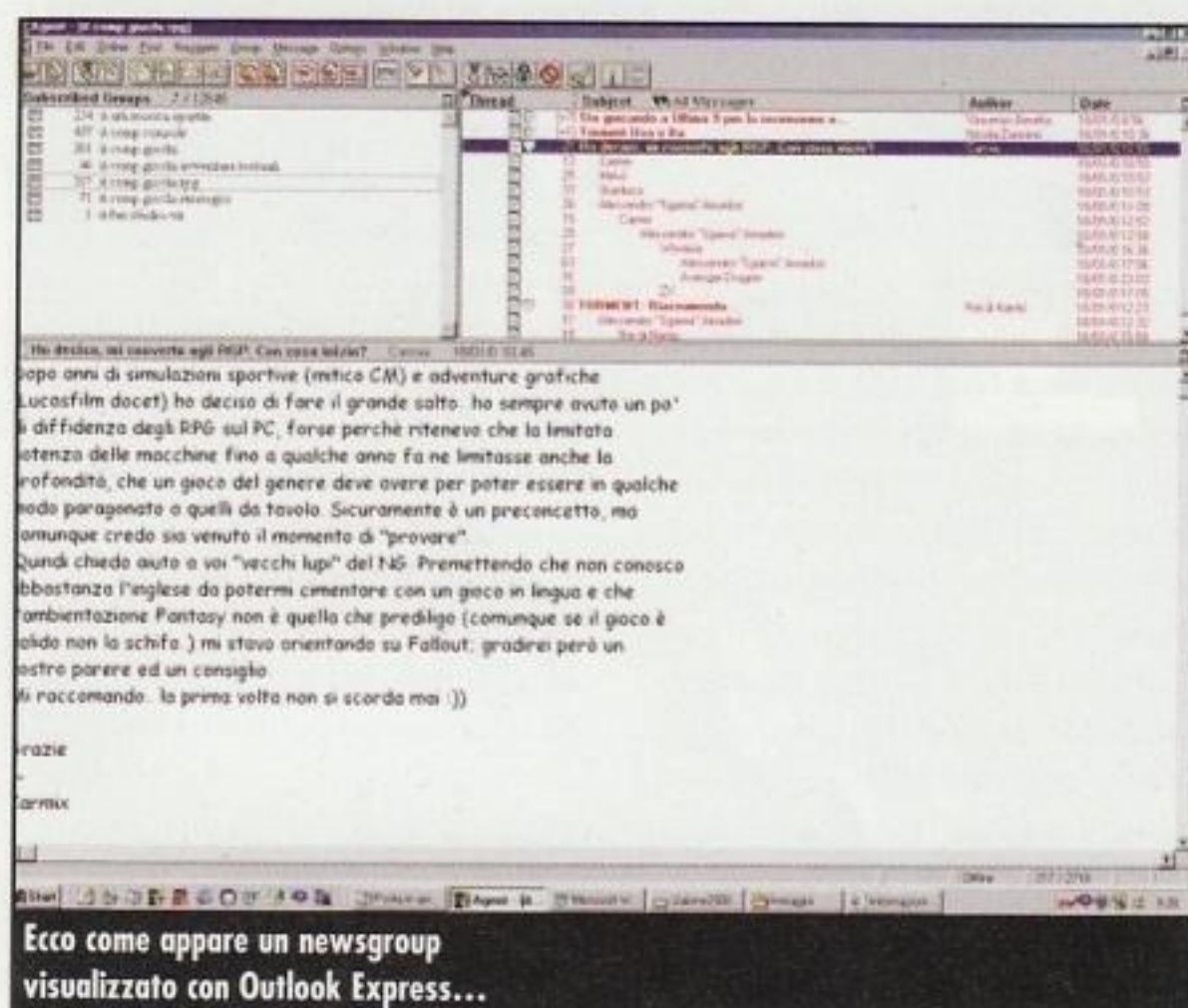
La prima difficoltà a cui siamo andati incontro nel surfare alla ricerca di siti sul gioco di Epic è stata quella di trovare un sito esclusivamente dedicato a *UT*. Nella maggior parte dei casi, infatti, ci siamo trovati di fronte a siti (seppure ottimi) dedicati all'intero universo di *Unreal* e che quindi presentano anche larghe sezioni dedicate a *Unreal* (il primo) e qualche indiscrezione sul prossimo *Unreal 2*.
Dal momento che nella maggior parte dei siti dedicati al mondo di *Unreal* ci si trova a che fare con strutture simili a quelle di Planet Quake 3 non staremo a ripeterci e cercheremo di individuare cose più particolari. Su Planet Unreal (www.planetunreal.com) nella sezione Features è possibile leggere un bel po' di articoli interessanti.
L'intervista al compositore delle musiche di *Unreal* e *UT*, per esempio.
Oppure il log di una chattata con membri di Epic Megagames. Molto interessante, nella sezione Game Info, la pagina dedicata alla fisica di *Unreal Tournament*.
E' il posto adatto dove andare a controllare che cosa comporta ogni movimento del personaggio e dei Bot.
La sezione dedicata a *Unreal 2* che abbiamo trovato su Unreal Universe (http://www.unrealuniverse.com) sembrava molto attraente, per poi rivelarsi invece scarna di notizie. Molto meglio la parte dedicata ai Bot di *Unreal Tournament* raggiungibile seguendo il link Bot Info.
Unrealism (http://www.unrealism.com) offre al giocatore un bel po' di trucchetti (fondamentalmente utili per chi ha cominciato a giocare da poco) su come attaccare o difendersi nelle varie modalità di gioco. Se dopo aver letto questa pagina (il link Tips) scoprite di saperne di più dei creatori del sito non esitate a mandargli i vostri suggerimeti utilizzando il form che si trova in fondo alla pagina.
Per la cronaca, ricordiamo anche l'url del sito ufficiale del gioco: http://www.unrealtournament.com.

USENET

Cominciamo ad addentrarci nel variegato mondo delle "discussioni" su Internet.

a cura di Gianluca Loggia

Identificare Internet con il World Wide Web è uno degli errori più diffusi tra tutti coloro i quali si avvicinano per la prima volta alla grande rete. Quante volte vi è capitato di sentire da un vostro amico fresco di connessione una frase come "Mi dai il tuo sito?" per poi scoprire che quello che voleva era il vostro indirizzo e-mail? Se invece siete stati voi stessi a fare quel tipo di domanda, niente paura: questa pagina fa anche al caso vostro.
Dicevamo, Internet non è solo Web. Esistono altre realtà che rendono la rete utile e interessante. Una di queste è Usenet, la rete di tutti i newsgroup, nata negli Usa più di vent'anni fa e oggi diffusa in tutto il mondo, con tantissimi newsgroup italiani appartenenti alla gerarchia it.*. Ed è proprio di newsgroup che si occuperà questa pagina di Internet Village da questo numero di PCZeta in poi, presentando un newsgroup per mese (una cosa praticamente eterna, anche se daremo ovviamente la precedenza a quelli incentrati sui giochi) e cercando di analizzarlo per filo e per segno, spazio permettendo. Visto che con le "recensioni" vere e proprie dei newsgroup partiremo dal mese prossimo, questa volta vediamo di far capire anche a chi ne è a digiuno che cos'è un newsgroup e come fare per parteciparvi.

GRUPPI DI DISCUSSIONE

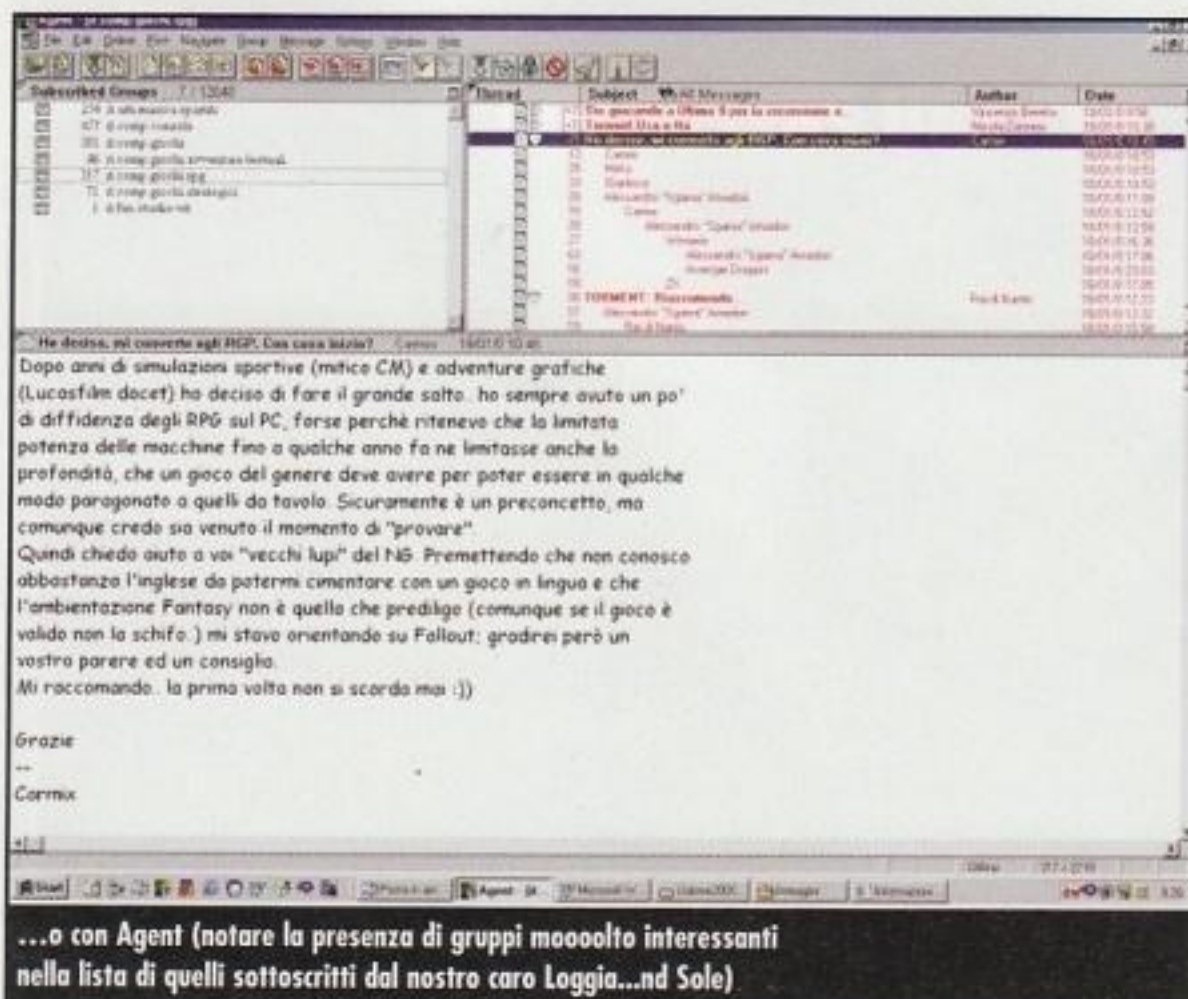
Un gruppo di discussione (questa la più diffusa traduzione del termine newsgroup) è facilmente paragonabile a una bacheca pubblica, dove chiunque può lasciare un messaggio con l'intenzione di farlo leggere al maggior numero di persone possibile. I newsgroup sono divisi per argomento; ogni newsgroup ha un indirizzo (che serve anche da nome) che in linea di massima fa capire all'istante qual è l'argomento di cui ospita le discussioni. Per fare un esempio, appare chiaro a chiunque che il newsgroup *it.arti.fumetti* sia frequentato da appassionati di fumetti, mentre chi volesse discutere di basket, notando *it.sport.basket*, riterrebbe giusto farlo lì.
Attualmente in Italia di newsgroup ce n'è per tutti i gusti e i frequentatori sono tantissimi. Per partecipare alle discussioni di un newsgroup c'è bisogno di un newsreader. *Outlook Express* di Microsoft (integrato nelle ultime versioni di Windows) svolge tutte le principali funzioni di newsreader. Anche gli utenti *Netscape Communicator* non avranno difficoltà a seguire i newsgroup. Il nostro consiglio, però, è quello di procurarsi un programma dedicato, quale può essere *Anawave Gravity* o *Forté Agent*.
Su qualunque sito di shareware troverete una versione demo del primo (dura trenta giorni, dopodiché dovrete comprare il programma) oppure *Free Agent*, versione ridotta, ma completamente gratuita, di *Agent*. Se tutto è andato come previsto dovreste trovare *Free Agent* anche sullo ZetaCD di questo mese.

Ecco come appare un newsgroup visualizzato con Outlook Express...

REGOLE

Un newsgroup, così come qualunque posto pubblico, ha delle regole che per buona educazione è meglio rispettare.
Il primo e migliore consiglio che si può dare a chi decide di frequentare un newsgroup senza mai averlo fatto prima è quello di leggere i messaggi per un po' di tempo (una settimana o due) prima di prendere parte alle discussioni.
Il cosiddetto "lurking" è il modo migliore per capire come ci si comporta in un newsgroup e quali sono le azioni da evitare se si vuole convivere in tranquillità con gli altri frequentatori. Le regole della Netiquette valgono tutte, per cui se non le avete bene a mente vi conviene ripassarle.
Le altre cose da evitare sono l'Off Topic (il parlare di argomenti che non hanno niente a che vedere con il tema principale del newsgroup), i messaggi incomprensibili (su *it.comp.giochi.rpg* non è bello chiedere "sul mio PC *Torment* non funziona, qualcuno sa perché?" senza specificare per filo e per segno la configurazione del PC e il tipo di problema), i messaggi in html (non tutti riescono a leggerli, per alcuni sono una serie di segni incomprensibili) e gli attachment (sui newsgroup, a parte quelli fatti apposta, come tutti quelli appartenenti al gruppo *it.binari.**, è vietato mandare file in allegato ai messaggi).

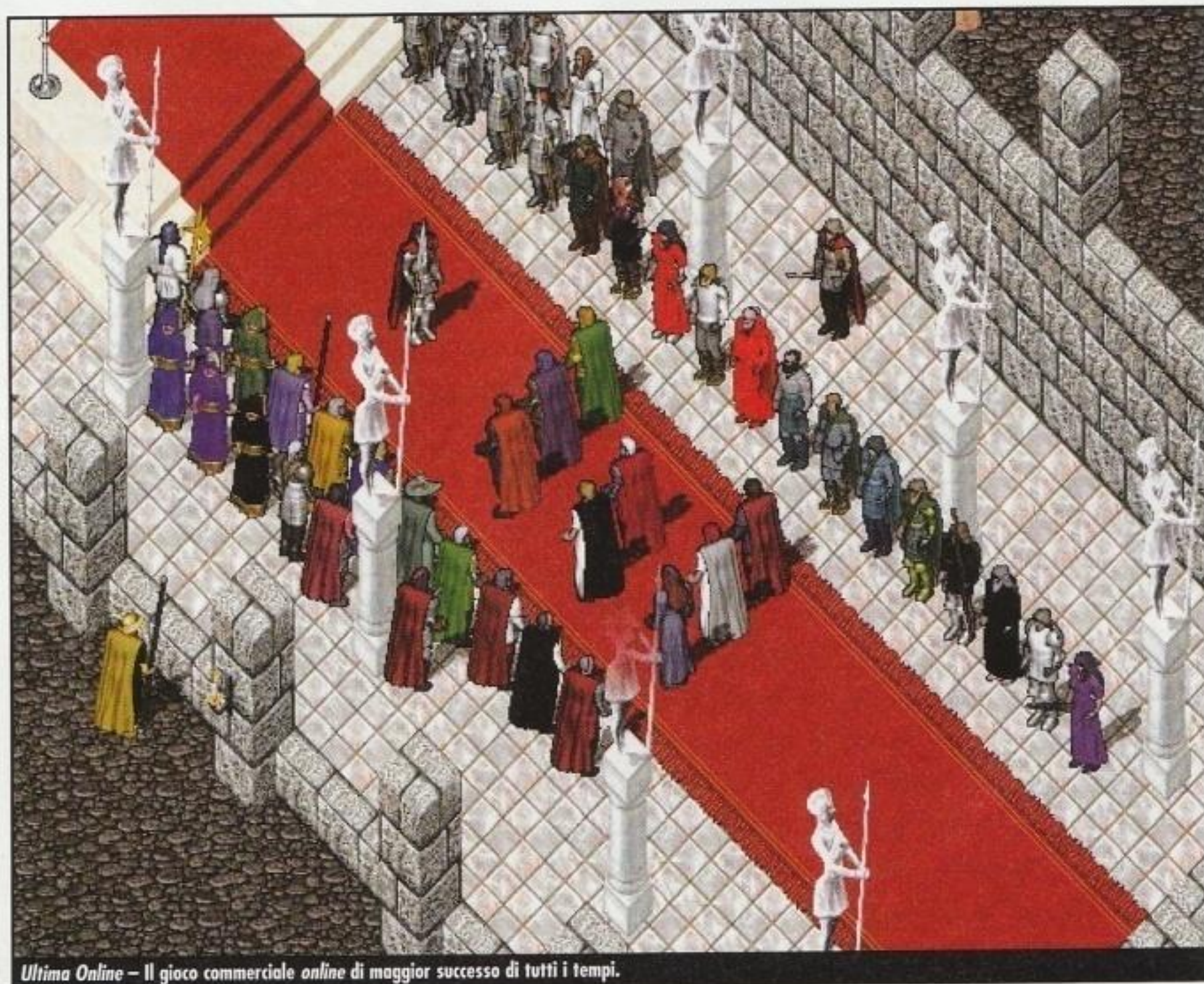
...o con Agent (notare la presenza di gruppi moooolto interessanti nella lista di quelli sottoscritti dal nostro caro Loggia...nd Sole)

DAL PROSSIMO MESE SI FA SUL SERIO

Nella speranza che questa pagina sia stata almeno un minimo d'aiuto per chi non aveva mai sentito parlare di Newsgroup, ricordiamo che dal prossimo numero si parte con l'analisi di un newsgroup al mese, per cui cercate di impratichirvi in questi trenta giorni con l'utilizzo di newsreader vari e fate un buon periodo di lurking perché poi si parte sul serio. Se avete consigli o critiche per questa rubrica o semplicemente volete farvi spiegare come configurare *Free Agent* per scaricare i newsgroup scrivete tranquillamente a *ualone@tin.it*

COLPI DI SCENA D'INIZIO MILLENNIO

Il futuro globalizzato e online del divertimento elettronico

a cura di Vincenzo Beretta

Se gli anni '90 ci hanno portato Internet, il 2000 vedrà l'esplosione su ogni livello della Rete Globale. In particolare, nel settore dei giochi a noi tanto caro essa metterà in comunicazione sempre più giocatori di aree geografiche del pianeta anche lontane tra loro, e per questa ragione le opzioni multiplayer diventeranno pressoché indispensabili in qualunque titolo di strategia e azione che in futuro vorrà essere degno di rispetto. Giusto? In realtà pare di no.
I dati vengono da una fonte attendibile la I.D.S. (*International Data Corporation*), una società la cui specializzazione è compiere ricerche di mercato sullo sviluppo della tecnologia e sul suo impatto sulla società. In un rapporto pubblicato alla fine del 1999, in mezzo a confortanti notizie di crescita (in termini di profitto) del mercato videoludico, spicca anche una notizia inattesa: Internet è, statisticamente, il mezzo meno proficuo per ricavare denaro dal mercato del divertimento elettronico.
Un ulteriore analisi dei dati mostra risultati ancora più stupefacenti. Al primo posto nel gradimento dei navigatori ci sono i giochi "tradizionali" o "per famiglie", le versioni *online* dei venerabili *Bridge*, *Scarabeo*, *Trivial Pursuit* e perfino (lo scriviamo con imbarazzo) delle edizioni americane e inglesi della *Ruota della Fortuna*. Nella seconda fascia vengono tutti quei giochi che, a prescindere dalla loro natura, vengono offerti in rete gratuitamente e traggono profitto dalle inserzioni pubblicitarie che appaiono sui loro siti. All'ultimo posto, infine, troviamo quelli che ci saremmo spettati di vedere nelle prime posizioni della classifica: i titoli di azione e di strategia. I 10.000 giocatori che ogni sera si sfidano a *Age of Kings* su *The Zone* possono sembrare parecchi, ma essi scompaiono di fronte al quantitativo dieci volte superiore che ogni giorno affolla il sito medio di *Hearts Online*.
Esiste una sola eccezione a questa tendenza, ed essa è costituita da *Ultima Online*. Con i suoi 125.000 abbonati il gioco fantasy della Origin/EA è il più grosso successo commerciale legato a Internet della storia del divertimento elettronico, ed esso, malgrado i suoi quattro anni di vita, continua a mietere successo e fedeltà tra i suoi abbonati. Lo studio della I.D.S., purtroppo, non è giunto in tempo per valutare se i prodotti rivali spuntati sulla sua scia (*Asheron's Call* sopra a tutti) confermeranno questa tendenza o se *UO* rimarrà come un caso unico nella storia dei videogiochi – ma si confida che risposte più precise si avranno già intorno all'estate di quest'anno.
D'altro canto, e in piena controtendenza rispetto ai dati emersi da questo studio, Internet sembra essere diventata la parola magica per tutto ciò che riguarda il divertimento elettronico, e il panorama va da titoli pensati espressivamente per il divertimento online (*Quake III*, *Unreal Tournament*...) all'interfacciabilità con la Rete di tutta la nuova generazione di *console* (*Dreamcast*, *Playstation 2*...) Cosa significa tutto ciò?
Vi è, secondo alcuni analisti, un impatto "psicologico" nel moderno inconscio collettivo legato alla compatibilità con Internet di un prodotto, a prescindere dal fatto che poi l'utente materialmente sfrutterà o meno tale compatibilità. Per fare un esempio, un GdR che permette di giocare all'avventura in rete con i propri amici (come *Baldur's Gate*) è più probabile che faccia esclamare "Che figata!" agli appassionati e che quindi invogli all'acquisto – anche se poi la percentuale di giocatori che davvero sfrutterà questa opzione sarà infinitesimale. Si tratta senza dubbio di un discorso interessante, ma che non ha peso nel caso di titoli, come *Quake III*, pensati *espressamente* per il multiplayer. Se la strategia della Id e delle altre società che si stanno addentrando a piene mani in questo *medium* sia basata su una visione a lungo termine più chiara di quella degli studi della I.D.S. non è ancora possibile dirlo, ma una cosa è chiara: i prossimi due anni saranno inevitabilmente determinanti nello stabilire *quanto* la cosiddetta "rivoluzione internettiana" avrà avuto realmente peso nel nostro divertimento quotidiano.

***Ultima Online* – Il gioco commerciale *online* di maggior successo di tutti i tempi.**

http://www.oldgamesitalia.net/

ASUS GEFORCE V6600

Dopo Creative e Guillemot, è il turno della prima scheda basata su GeForce 256 di Asus

a cura di Antonio Tumeo

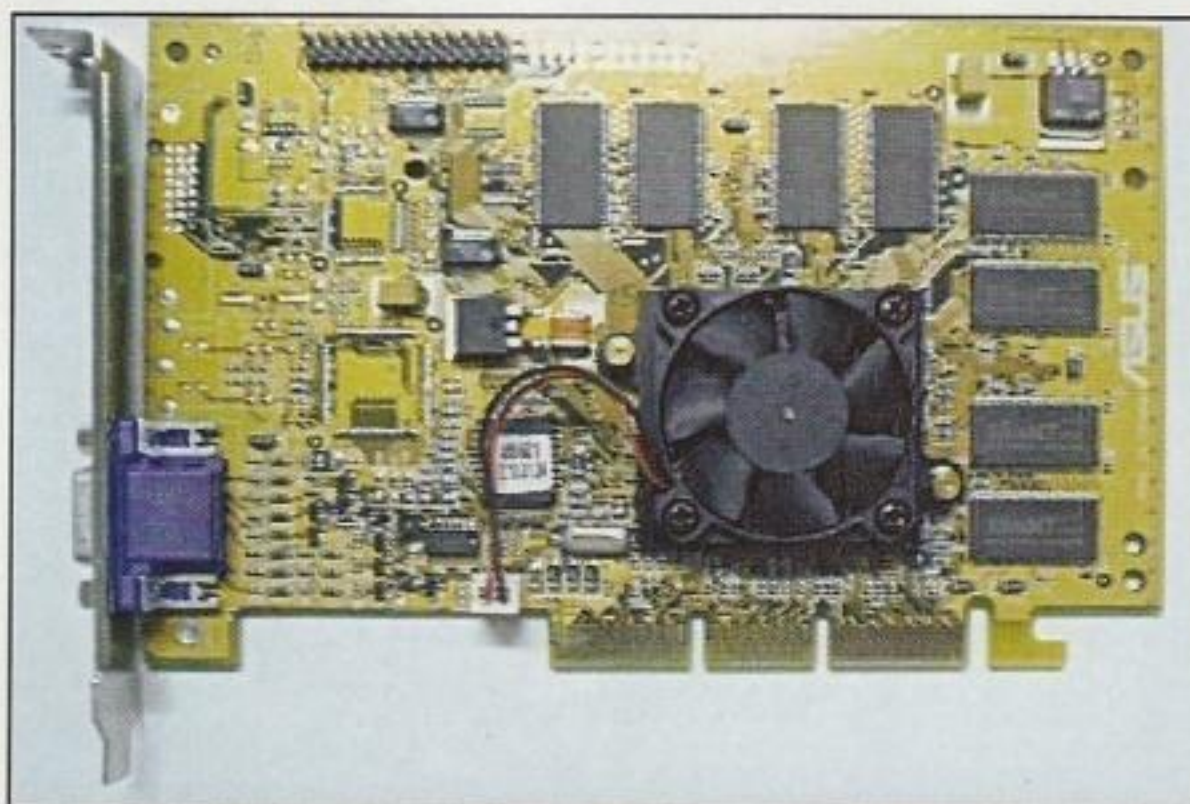
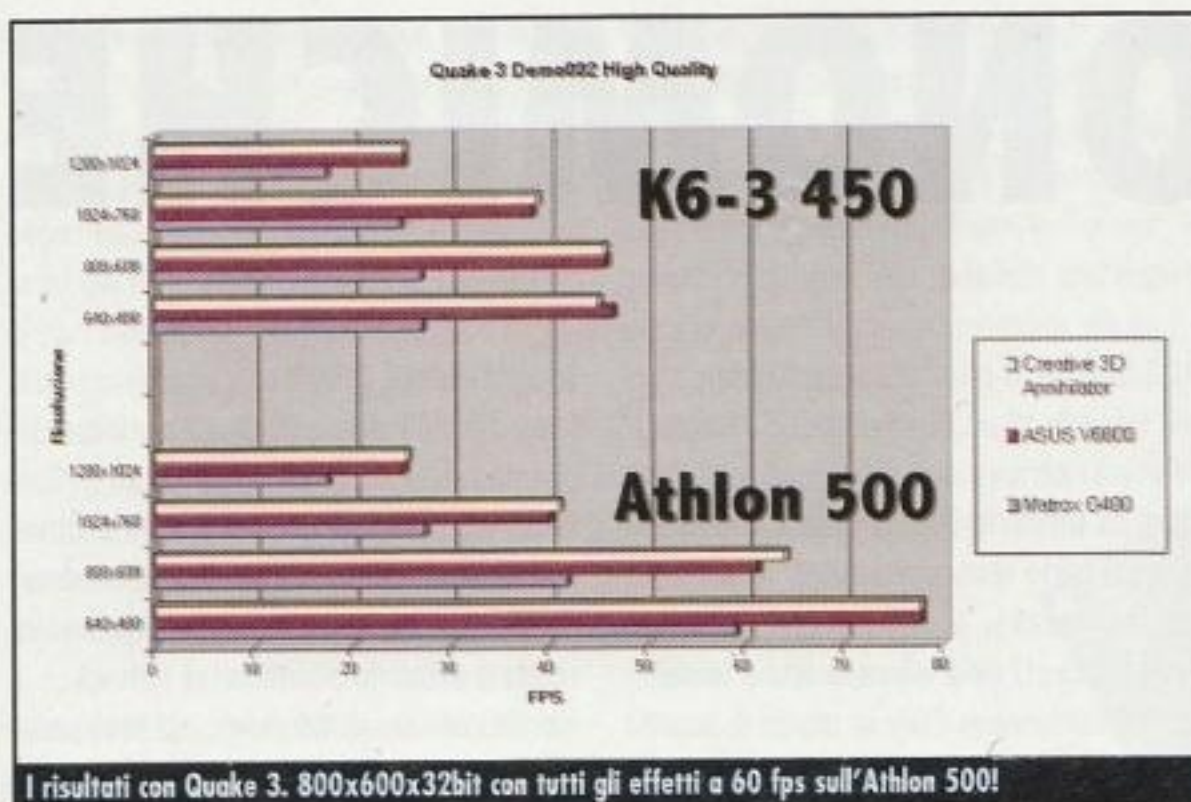
Senza dubbio, il fatto che Nvidia sia rimasta praticamente l'unica grossa società produttrice di chip grafici indipendente, ha reso la concorrenza tra i produttori di schede video ancora più dura.
Infatti, fino a che non entreranno in ballo anche Bitboys Oy e Megapixel, le piccole compagnie indipendenti che si stanno impegnando moltissimo realizzare dei chip competitivi e se possibile superiori a quelli dei giganti del mercato degli acceleratori 3D, tutti i produttori di schede video sono volenti o nolenti obbligati a rivolgersi ad Nvidia, e per prevalere uno sull'altro devono quindi proporre delle schede che, pur basate sullo stesso cuore, abbiano consistenti vantaggi o di prezzo, o di prestazioni, o di funzioni, rispetto a quelle dei concorrenti. Negli scorsi numeri, abbiamo visto in dettaglio i primi due prodotti basati sul GeForce proposti da Creative e Guillemot. Questa volta è invece il turno di ASUS, con la V6600, il primo prodotto della prestigiosa società taiwanese a montare il nuovo chip di Nvidia. Le caratteristiche principali del GeForce ormai dovreste saperle a memoria, ma ripetiamo ancora una volta quelle fondamentali, comuni ovviamente anche alla scheda di casa Asus:

Il compatibility test demo di Messiah "visto" dalla ASUS V6600.

- Motore T&L on board in grado di generare fino a 15 Milioni di triangoli/sec e di supportare 8 luci in hardware
- Motore di rendering QuadPipe in grado di elaborare 4 Pixel per clock, con un fill rate teorico massimo di 480 Mpixels/sec.
- Rendering a 32 bit
- Ramdac a 350 MHz RAMDAC che consente di raggiungere la risoluzione di 1920x1440 a 75Hz
- Cube Environment Mapping, Bump Mapping, Vertex Blending e Skinning
- Bump Trilinear e Bilinear Mapping
- DirectX 6.0 Texture compression
- Supporto AGP 4x con Fast Write.

La ASUS V6600 in tutto il suo splendore.

La ASUS V6600 è una scheda che si basa inequivocabilmente sul design di riferimento di Nvidia.
La scheda presenta 32 MB di memoria SDRAM suddivisa su 8 chip da 5,5 nanosecondi (contro quelle da 5 nanosecondi della proposta di Creative) alla frequenza standard di 166 Mhz e non ha altre uscite oltre a quella per il monitor.
Il chip è adeguatamente raffreddato da una ventola dotata di un corposo radiatore (leggermente più alto rispetto a quello dei concorrenti), ma siamo riusciti a portare la sua frequenza a soli 5 Mhz in più dei 120 Mhz standard. Il bundle è forse un po' più ricco di quello dei concorrenti, poiché include, oltre al CD dei driver e delle utility ASUS, due giochi completi di Acclaim, *Turok 2* e *Extreme G-2*. Per quanto sia apprezzabile lo sforzo, non sono comunque a nostro parere certamente questi i giochi per i quali si vorrebbe comprare una scheda video di questa caratura, e inoltre non supportano in nessuna maniera il T&L hardware del GeForce. Il manuale è quello in stile Asus, sicuramente più corposo rispetto ai semplici foglietti volanti che sembrano essere diventati di moda.
Ma passiamo ad analizzare i risultati dei test. I driver presentano le stesse opzioni dei reference drivers di Nvidia, ma permettono comunque di trovare il giusto bilanciamento tra qualità e velocità. L'ultima versione supporta anche gli occhialini tridimensionali di ASUS.
Abbiamo provato la ASUS V6600 con il nuovo 3Dmark 2000 di MadOnion, il primo test per DirectX 7 in grado di mostrare i vantaggi apportati dal T&L.
Possiamo dire che il GeForce 256 si rivela, in qualsiasi condizione di utilizzo, come il chipset grafico più veloce.
Infatti, senza T&L attivato, grazie al suo alto fill rate (anche se con le schede dotate di "semplice" SDRAM è un po' limitato dai problemi della ristretta banda di memoria alle alte risoluzioni, che vengono risolti solo con le memorie Double

I risultati con Quake 3. 800x600x32bit con tutti gli effetti a 60 fps sull'Athlon 500!

Date Rate), il GeForce surclassa la pur ottima Matrox G400, sia su un K6-3 a 450 Mhz sia su un più potente Athlon 500. Con il T&L attivato, il vantaggio sul K6-3 diventa ancora maggiore, ed in pratica si ottengono delle prestazioni doppie rispetto a quelle del prodotto Matrox, mentre sull'Athlon la G400 riesce, in proporzione, a migliorarsi di più, aumentando notevolmente le sue prestazioni grazie alla CPU più veloce, ma rimane sempre a circa 1000 3DMarks dai due GeForce. Da notare anche come, utilizzando questo test con il processore più potente, i vantaggi della gestione del T&L hardware si facciano sentire un po' meno, diminuendo via via che si aumenta la risoluzione. Abbiamo poi eseguito una serie di prove con il test OpenGL per eccellenza, cioè *Quake 3* (utilizzando il demo002 del demo test 1.09), e alla risoluzione di 800x600 in alta qualità, sull'Athlon 500 abbiamo superato la fatidica soglia dei 60 fps, che 3dfx indica come "soglia di perfetta giocabilità" (ed è ironico come la prima ad esserci arrivata in *Quake 3* a quella risoluzione e con tutti gli effetti attivati sia la sua diretta concorrente). A 1024x768, sempre in alta qualità, abbiamo superato i 40 fps, un risultato che garantisce sicuramente una buona giocabilità.

I risultati ottenuti con il K6-3, invece, mostrano come fino a 1024x768 la scheda video sia limitata dalla potenza del processore. C'è però da dire che se in OpenGL i risultati ottenuti con la ASUS sono in linea con quelli delle GeForce concorrenti (trascurabili differenze, in più o in meno, di decimi di frame), con Direct3D e il supporto T&L hardware attivato la scheda mostra alcune difficoltà a mantenere il passo con il prodotto Creative.

Non si tratta, comunque, di differenze molto rilevanti, e le imputiamo più che altro ai driver probabilmente non ancora del tutto maturi, in quanto aumentando la risoluzione il margine diminuisce notevolmente.

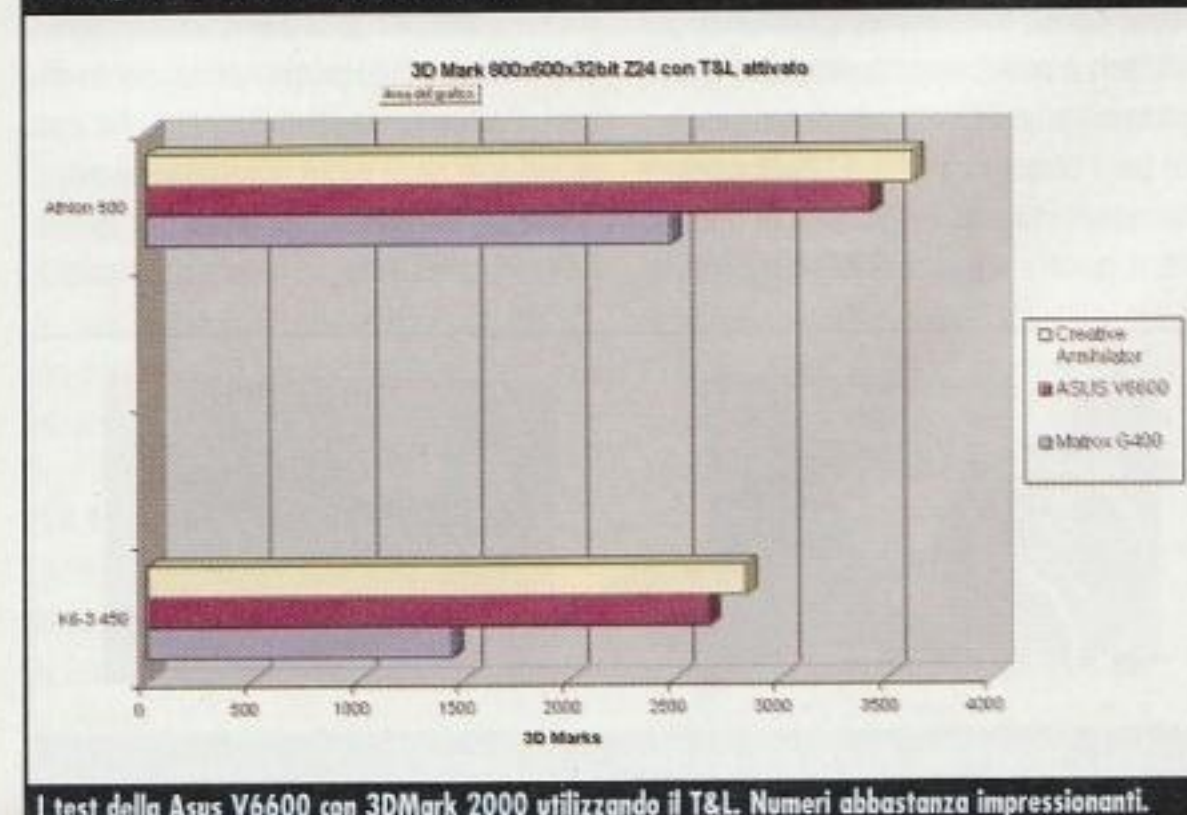
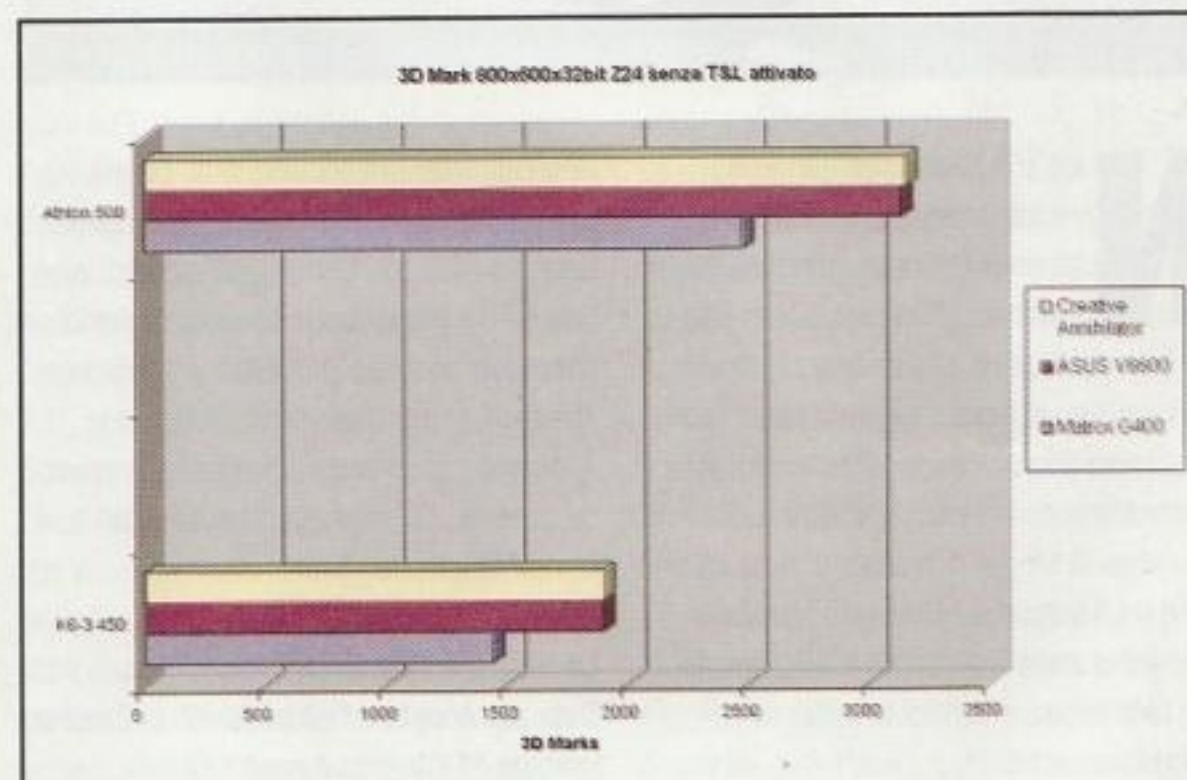
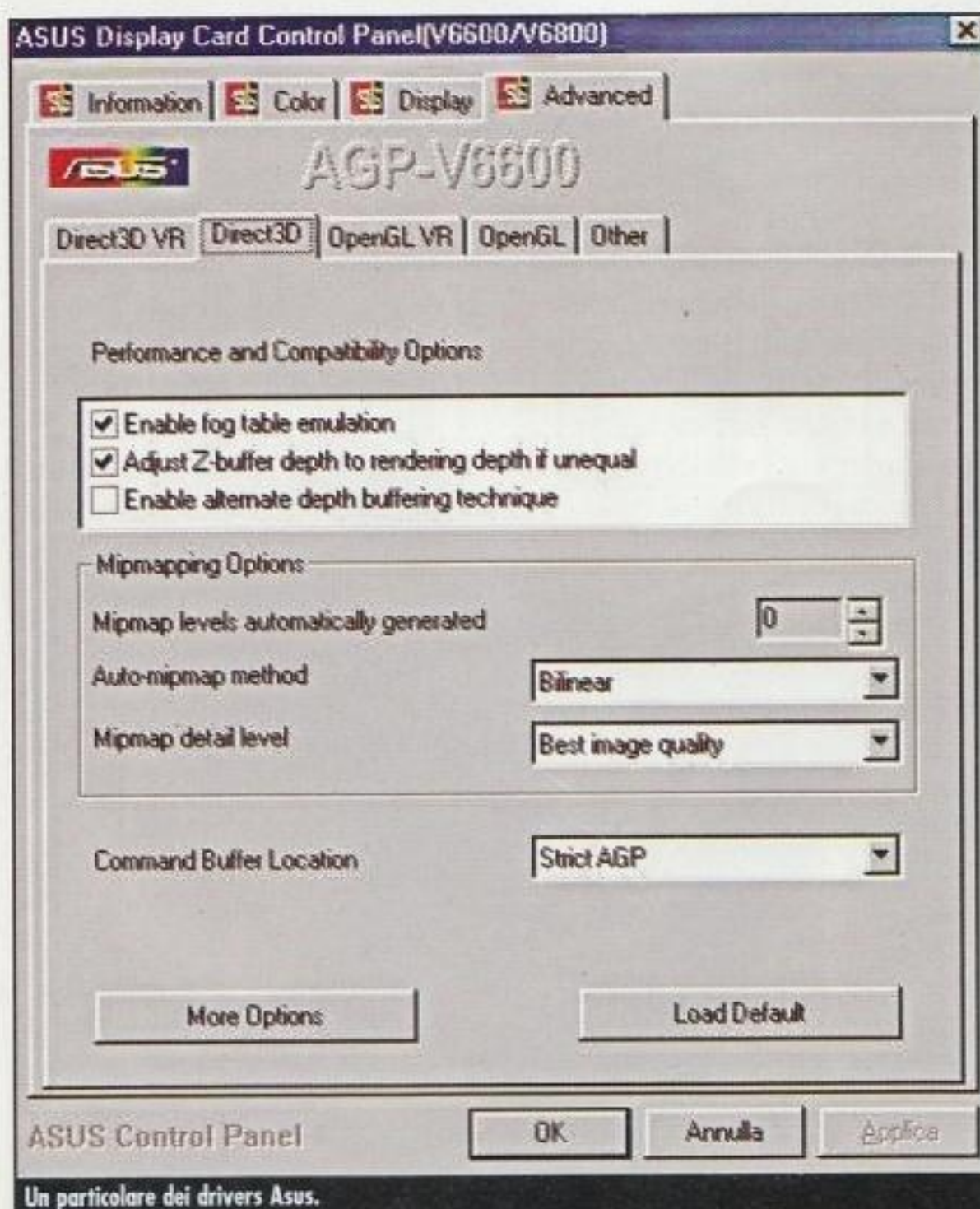
Sicuramente, le prossime versioni assottiglieranno ulteriormente e magari elimineranno del tutto queste differenze.

Insomma, anche ASUS è scesa in campo con scheda di buona qualità in grado di competere, per prezzo e prestazioni con quelle attualmente rese disponibili dagli altri integratori. Ma si tratta solo del primo prodotto di una lunga serie, che si colloca in quella ipotetica fascia di GeForce per coloro che vogliono giocare senza compromessi, ma che non hanno bisogno di più costose opzioni. Entro breve tempo, infatti, per coloro che vorranno qualcosa di più usciranno la V6600 Deluxe (una versione full optional con entrate ed uscite video, uscita per schermi digitali e a cristalli liquidi e chip overclockato a 140 Mhz) e la V6800, dotata della più veloce DDR SDRAM, e ci sarà veramente l'imbarazzo della scelta (tenendo bene a mente, comunque, che per poter godere delle meraviglie del GeForce si dovranno sempre sborsare come minimo cifre superiori alle 450.000 Lire).

La scheda ASUS V6600 è stata fornita da Frael srl (http://www.frael.it) di Bagno a Ripoli (FI) (tel. 055/696476)
I test sono stati effettuati con l'assistenza di Thunderbolt Computers srl (http://www.thunderbolt.it) di Morbegno (SO) (tel. 0342/615761)

Un particolare dei drivers Asus.

I test della Asus V6600 con 3Dmark 2000 non utilizzando il T&L. I numeri sono comunque molto buoni, grazie all'alto fill rate del GeForce!

I test della Asus V6600 con 3DMark 2000 utilizzando il T&L. Numeri abbastanza impressionanti.

SCHEDE ECONOMICHE

Giocare salvando il Porcellino

Non c'è rivista che non abbia recentemente intessuto le lodi dei vari GeForce, Athlon, Live Platinum, Camino... Non tutti però sono disposti a spendere mezzo milione per un acceleratore grafico. Ecco allora una piccola guida all'acquisto di hardware a poco prezzo ma di qualità.
La legge di Moore non ammette eccezioni. Ogni 18 mesi il numero di transistor che è possibile inserire su un cm² di silicio raddoppia, e con lui la potenza dei microprocessori.
Qualsiasi cosa compriate oggi quindi è destinata alla rapida obsolescenza. Ve lo diciamo subito onde evitare incomprensioni, non è possibile procurarsi con una modica cifra un PC in grado di farvi giocare per i prossimi 3 anni. E' invece possibile assemblare una macchina in grado di farvi giocare agevolmente a tutti i titoli in commercio (ad eccezione di *Ultima IX*, purtroppo) senza per questo dover spendere tre stipendi. Con il proliferare di piccole LAN casalinghe poi sono sempre di più le persone che possiedono 2 PC, uno *"cattivo"* e uno "per usare *Word*";
Assembliamo insieme il secondo in modo da poterlo utilizzare anche per le partite a *Unreal Tournament.*

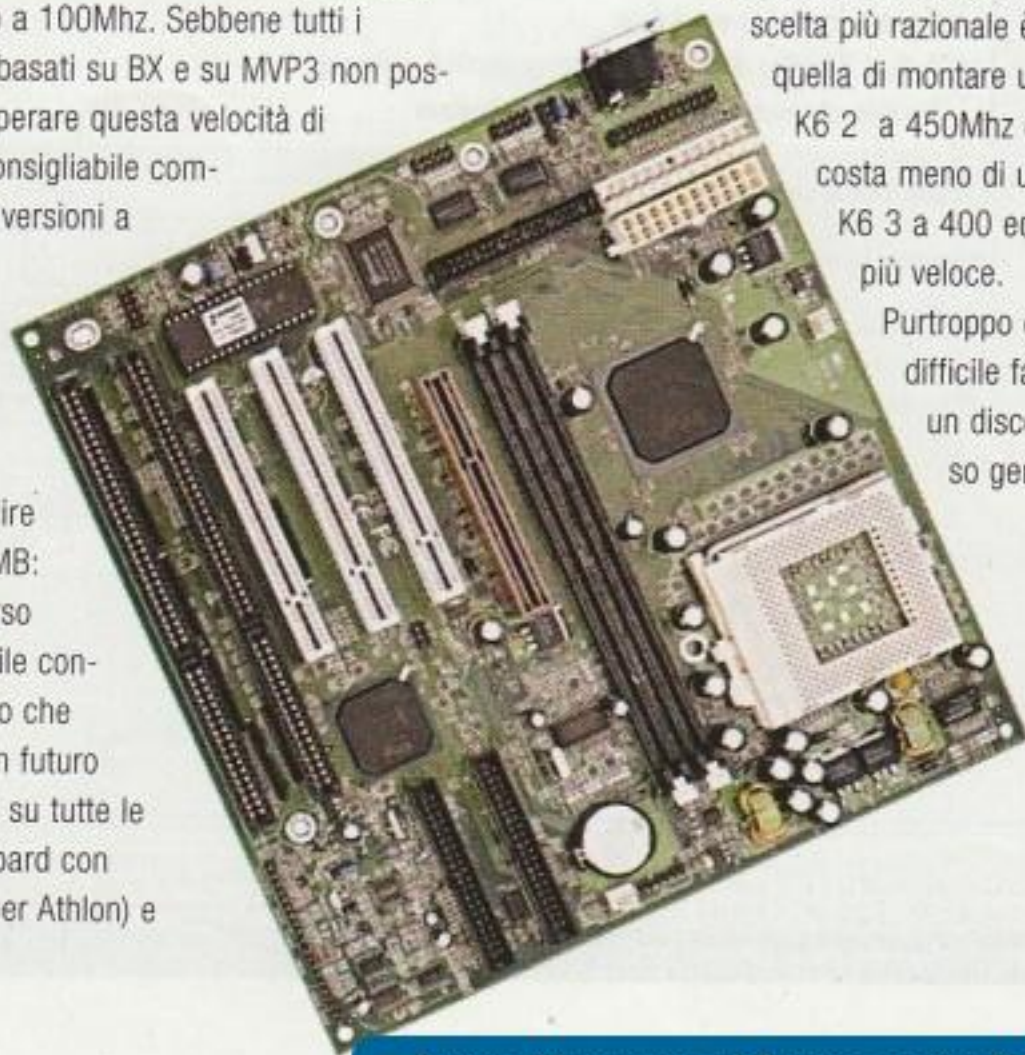
LA SCHEDA "MAMMA"

Dato per scontato l'acquisto di un Case in formato ATX la prima scelta da fare riguarda la Motherboard. Le strade sono due: o una "MoBo" basata su Via MVP3 e socket 7 per i K6 2-3 o una BX-ZX con Slot 1/Socket 370 per la serie Celeron di Intel. Percorrere la strada di AMD ha un senso solo se si vuole risparmiare il più possibile.
Un K6 2 a 400Mhz costa infatti soltanto 100.000 Lit. e offre prestazioni paragonabili a quelle di un Celeron a 366Mhz (ci riferiamo sempre ai giochi, nelle applicazioni da ufficio la CPU di AMD ha addirittura un certo vantaggio, ma la cosa ci interessa poco).
Tra le Socket7 una buona scelta è la collaudatissima Asus P5A, in grado di accettare K6-3 fino a 700Mhz. Volendo spendere un po' di più c'è la Tyan S1598 che monta un controller ATA 66. La scelta più logica è quella di affidarsi ad una scheda con chipset BX di Intel.
Al di là della maggiore efficienza del NorthBridge (che gestisce il bus AGP) le schede che utilizzano lo Slot 1 vi permettono di montare sia gli economici Celeron a 400-533Mhz che i nuovissimi Pentium3 Coppermine. Per i primi è necessaria una schedina di conversione da Socket a Slot, ma il suo prezzo non supera le 30.000 lit. Nel caso scegliate una Socket 370 sappiate che anche per voi l'upgrade è assicurato visto che a febbraio Intel lancerà i nuovi Celeron con supporto per le istruzioni SSE. Le BX sono prodotte in una miriade di modelli quindi la scelta non manca.
L'importante è assicurarsi che il moltiplicatore regga valori di almeno 6.5 (in modo da poter raggiungere quota 650Mhz con il bus a 100). Il tasto dolente è quello riguardante la Ram. I prezzi sono ancora alti (sebbene siano ormai lontani dal record raggiunto due mesi orsono) e si aggirano sulle 180.000 lit. per moduli di 64Mb a 100Mhz. Sebbene tutti i modelli basati su BX e su MVP3 non possano superare questa velocità di Bus è consigliabile comprare le versioni a 133.
La differenza si aggira sulle 30.000 lire ogni 64MB: un esborso accettabile considerando che potrete in futuro montarle su tutte le motherboard con Kx133 (per Athlon) e i815.

RIGIDAMENTE DISCO

L'Hard Disk è senza ombra di dubbio la componente più lenta di quasi tutti i PC. E' un vero peccato trovare delle macchine fornite di ottima CPU che si impantanano poi nei 5000 giri di un disco mediocre. In realtà il disco rigido influenza notevolmente l'utilizzo di Windows, ma interessa solo in parte i videogiocatori. La maggior parte dei titoli, infatti, caricano i contenuti delle varie locazioni ad inizio partita e si limitano ad accedere al disco soltanto nei cambi di scenario.
Ciononostante un PC dotato di un IBM DJNA a 7200rpm vola allegramente tra le applicazioni, quindi, se non volete essere sempre gli ultimi ad entrare nel livello di *Quake3* (quando gli altri si sono già accaparrati il Railgun) è meglio che scegliate qualcosa di rapido. La serie CX della Quantum non detiene il record di velocità ma offre molti Gigabyte a prezzi accessibili (290.000 per il taglio da 13). Se volete una marcia in più andate sui modelli Katana (KX) da 7200rpm. Ignorate il supporto ATA 66, è un massimo teorico che difficilmente viene raggiunto (sempre che abbiate un controller compatibile) tanto che un Maxtor Diamond Max 9130 con ATA 33 è più veloce di un qualsiasi Fujitsu MPE con ATA 66.

IL CERVELLO

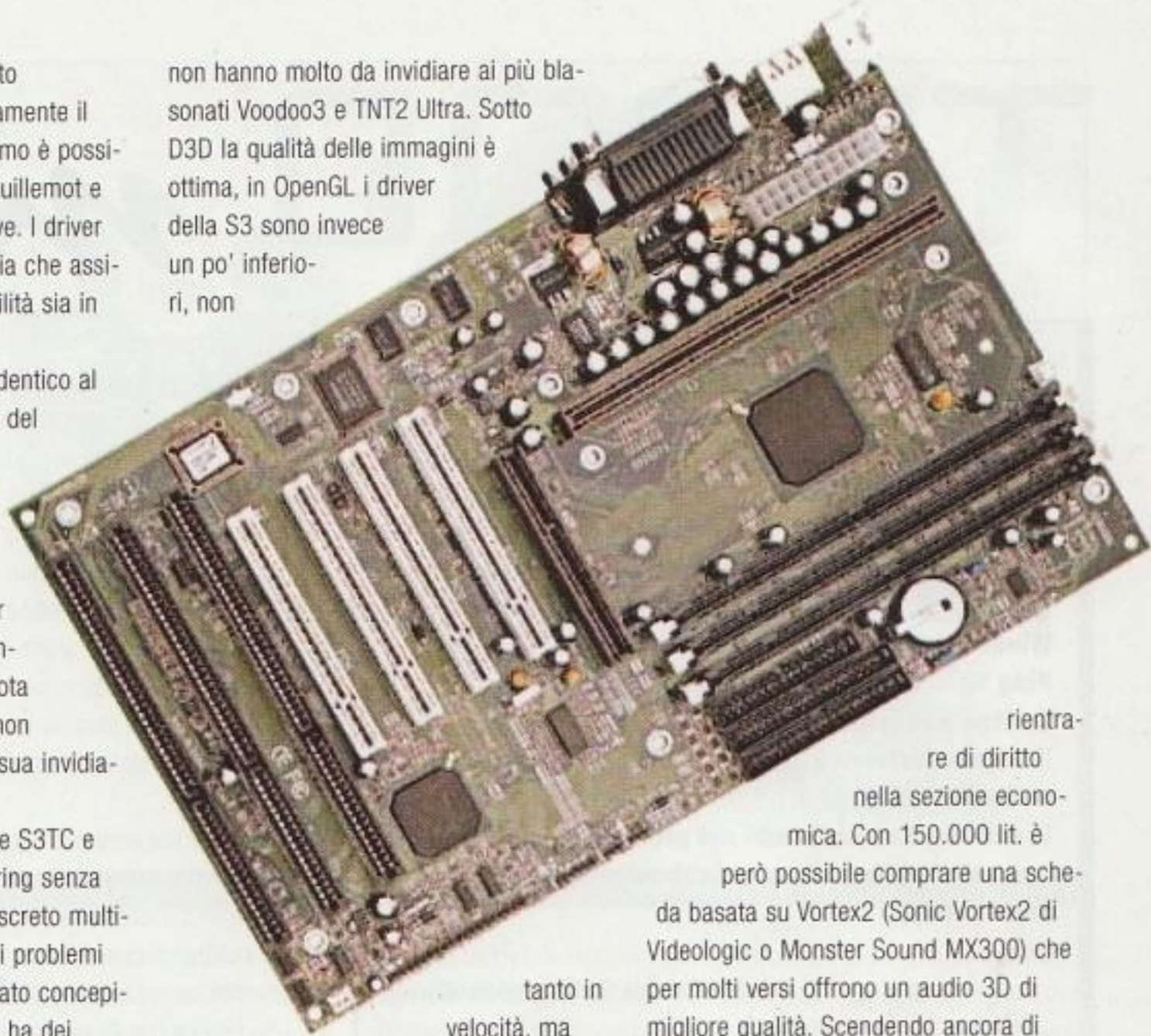
La scelta della CPU è strettamente legata a quella della Motherboard. Se avete optato per una Socket7 la scelta più razionale è quella di montare un K6 2 a 450Mhz che costa meno di un K6 3 a 400 ed è più veloce. Purtroppo è difficile fare un discorso gene-

TNT2 M64 e Savage4 sono alla base delle due schede che suggeriamo a chi vuole godersi un buon 3D senza spendere più di 200.000

rico riguardante le performance dei K6: quando nel codice del gioco sono state ampiamente utilizzate le istruzioni 3DNow! (pratica sempre più diffusa visto il successo riscosso dagli Athlon) i risultati sono del tutto simili a quelli dei Celeron di pari frequenza, nel caso contrario il distacco rimane nell'ordine dei 7-10 fps. Più facile valutare i risultati di questi ultimi, che si avvicinano sempre ai valori dei Pentium3 e costano spesso la metà. Con l'arrivo dei modelli con il core "Katmai" le uniche differenze tra i P3 e gli economici di casa Intel saranno la cache di secondo livello (128Kb contro 256) e la velocità del Bus (66 contro 133). Il Celeron, quindi, dovrebbe essere considerato l'oggetto ideale per qualsiasi giocatore saltuario.

L'INDISPENSABILE 3D

La velocità con cui vengono immessi sul mercato gli acceleratori 3D è inferiore soltanto a quella della luce, il raddoppio di velocità avviene ormai in 10 mesi, quindi qualsiasi cosa compriate oggi sarà ampiamente superata questa primavera. Con l'arrivo delle nuove schede avviene però che i costosi modelli precedenti subiscano cali di prezzo spesso superiori al 50% diventando così degli *affaroni*. I due chip con il miglior rapporto prezzo/prestazioni sono sicuramente il TNT2 M64 e il Savage4. Il primo è possibile trovarlo sulla Cougar di Guillemot e sulla omonima M64 di Creative. I driver sono i tipici Detonator di Nvidia che assicurano un'altissima compatibilità sia in D3D che in OpenGL.

L'M64 è in tutto e per tutto identico al TNT2 "classico" ad eccezione del Bus verso la Ram sulla scheda che è dimezzato in quanto a numero di bit. Il risultato è che salendo a 16 Milioni di colori si tende a far "annegare" il chip, che si comporta invece molto bene a quota 16Bit. Passando al Savage4 non possiamo che sottolineare la sua invidiabile lista di *features*.

Supporta le texture compresse S3TC e DXTC, effettua il trilinear filtering senza alcun rallentamento, ha un discreto multitexturing... Soffre degli stessi problemi dell'M64: pur non essendo stato concepito come soluzione economica ha dei grossi rallentamenti quando viene portato a 32Bit, almeno nelle alte risoluzioni. Dopo averli provati entrambi possiamo dire che a 640*480 entrambe le schede non hanno molto da invidiare ai più blasonati Voodoo3 e TNT2 Ultra. Sotto D3D la qualità delle immagini è ottima, in OpenGL i driver della S3 sono invece un po' inferiori, non tanto in velocità, ma capita di vedere delle imperfezioni grafiche (per i più tecnici di voi, la S3 ha dei problemi nell'implementare una corretta visualizzazione dei poligoni co-planari, in pratica sparando contro un muro non sempre il segno lasciato è realistico e capita, nei modelli più complessi, di osservare delle intersezioni che proprio non dovrebbero esserci).

Speriamo che l'ulteriore sviluppo del loro ICD, spinto dall'arrivo del prossimo Savage 2000, risolva questi piccoli problemi. Non fatevi tentare del basso prezzo dei Voodoo2; hanno una quantità di memoria troppo limitata e con i prossimi titoli densi di texture si riveleranno delle lumache. Il Savage4 è presente sulla scheda Creative omonima, sulla Elsa Winner2 e naturalmente sulle Stealth III 540 di Diamond. Un discorso a parte merita il Savage Extreme, versione più veloce e costosa dello stesso chip che però non rientra nella nostra fascia "supereconomica".

Quanto a velocità pura anche il Voodoo3 2000 potrebbe dire la sua (anzi a onor del vero è il più veloce del gruppo), ma il suo limite a 16Bit e soli 16Mb di Ram ne minano la futura longevità.

I risultati conseguiti con K6 e Celeron sono del tutto simili, il processore di casa Intel però ha un certo vantaggio alle basse risoluzioni

PER SENTIRE I BOTTI

La sezione audio propone un minor numero di scelte valide.

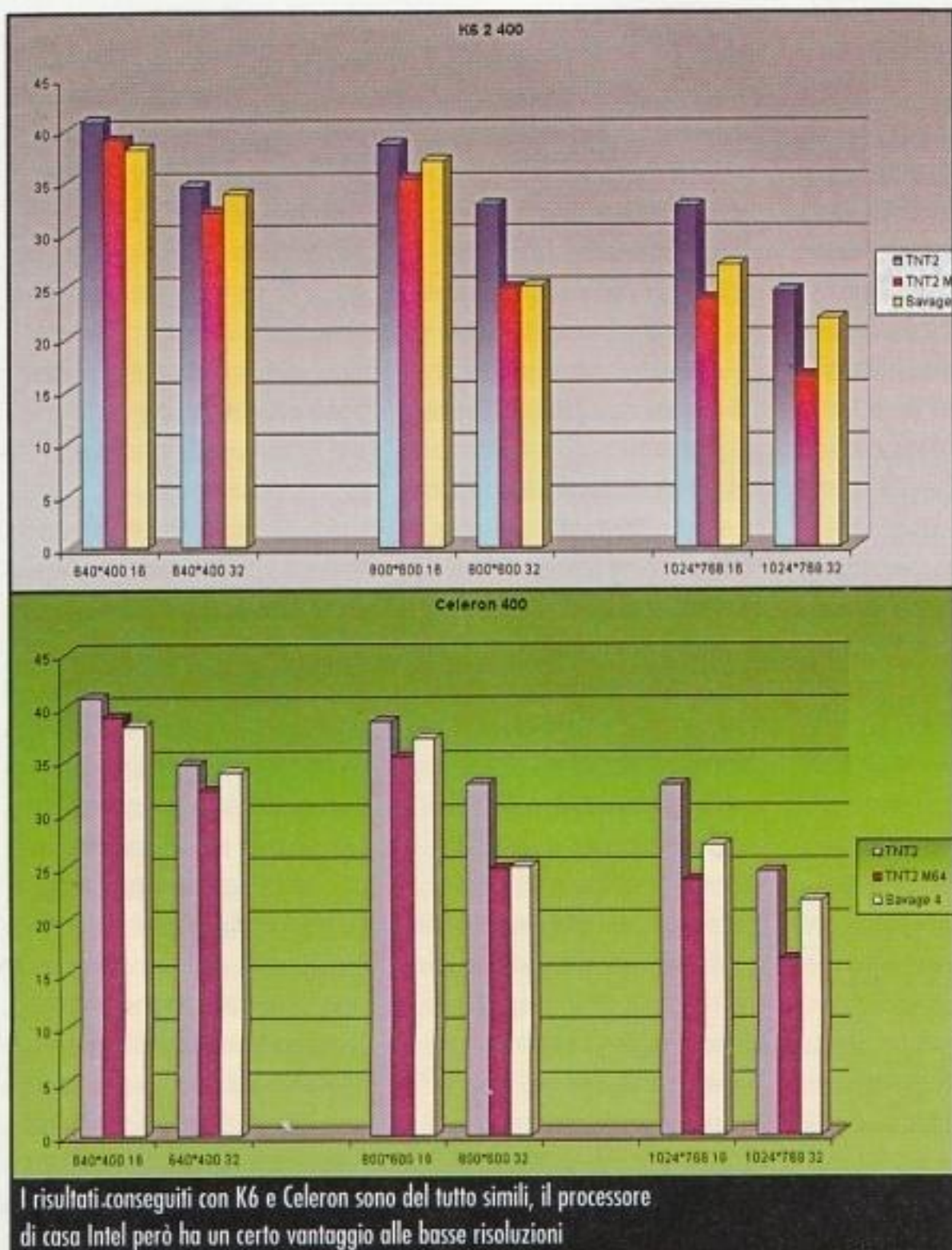
La Sound Blaster Live! è indubbiamente la scheda più versatile presente sul mercato, offre una qualità audio eccellente con un prezzo di lit. 180.000 potrebbe rientrare di diritto nella sezione economica. Con 150.000 lit. è però possibile comprare una scheda basata su Vortex2 (Sonic Vortex2 di Videologic o Monster Sound MX300) che per molti versi offrono un audio 3D di migliore qualità. Scendendo ancora di prezzo troviamo una quantità notevole di schede basate su economici chip di ESS o Yamaha che, al contrario di quanto leggerete sui depliant e sulle scatole, non offrono alcuna funzione 3D.

La migliore scelta nella fascia "sub-100.000" è rappresentata dalle schede con Vortex Advantage come la Terratec Xlerate o la Diamond Sonic S90. Il chip Vortex (utilizzato da una miriade di produttori minori quali Trust o Mentor) riesce ad offrire un ottimo audio posizionale anche con solo due casse a discapito però del framerate.

La situazione cambierà radicalmente con l'arrivo della MX400 di Diamond, prima esponente del protocollo Sensaura che promette di portare un efficiente audio 3D (perlomeno all'altezaa dei due rinomati concorrenti) anche alle fasce più basse di mercato. Qualsiasi sia la vostra scelta evitate le schede ISA, sono relitti del passato capaci di rallentare il vostro sistema anche del 15%.

IN CONCLUSIONE

Seguendo queste semplici direttive potrete assemblare un PC in grado di offrirvi un po' di sano divertimento e fare bella figura con la ragazza che vi pone la classica richiesta: "vorrei un buon PC ma senza spendere tanto..." La parentesi economica finisce subito qui, dal mese prossimo ci lanceremo in Rambus Ram, Voodoo5 e P3 a 750Mhz; Dopotutto il mondo è dei più forti.

Davide Giulivi

TECNO *mail*

Sono due le cose che renderanno il mese di Febbraio 2000 un periodo epocale: l'inizio del servizio ADSL di Telecom (dal prezzo ancora elevato, confidiamo però nel vecchio ma sempre efficiente sistema di libero mercato alla A.Smith) e l'arrivo di Windows 2000. Il primo ci permetterà di giocare con i Ping tipici dei LANParty anche contro un clan di Quaker NeoZelandesi e il secondo *promette* di essere il miglior sistema operativo mai prodotto con i soldi dell'astuto Bill.
Li sezioneremo entrambi nei prossimi numeri, seguiteci quindi, vi condurremo la dove nessun uomo e mai stato prima...

A cura di Davide Giulivi (dgiulivi@iol.it)

p.s. Nel caso abbiate intenzione di utilizzare la mia foto per impratichirvi con riti esoterici fate pure. Dopotutto solo un Voodoo si è dimostrato valido, quello ideato in Fortran Drive, San Jose.

Mastro Quedex!
leggendo una delle tue risposte del mese di gennaio (buon 2000 a tutti!!) ho scoperto che dal Bios del sistema è possibile cambiare delle impostazioni della RAM. Smanettando tra i valori CAS e RAS nel Bios della mia scheda madre, una Supermicro BX, sono riuscito a fare uscire nella voce "SDRAM Configuration" la velocità di 145Mhz! Convinto di avere spinto il mio P2 400 ai suoi limiti di velocità ho utilizzato il computer per alcuni giorni, scoprendo con tristezza che comparivano errori di continuo. Soprattutto usando Explorer infatti mi si bloccavano delle finestre mentre navigavo. Ho provato a cambiare ancora i parametri fino a scendere a velocità 125Mhz ma gli errori rimanevano. Insomma dopo parecchi tentativi ho scoperto che l'unico valore che non mi da problemi è "BY SPD". Quello che mi da più i nervi è che un mio conoscente con un pc simile al mio ha messo la velocità di 145Mhz e non ha alcun problema (anche lui usa una motherboard con BX, ma è una FIC). Che cosa significa "BY SPD"? e le voci Ras e Cas?

Ciao
Jolly Purple

Sperando tu non sia imparentato con Jolly Blue (pensa che sciagura) ecco il perché dei tuoi problemi:
su tutti i moduli DIMM che si adeguano allo standard PC100 delineato da Intel è presente un chip EEprom SPD (Serial Presence Detect). Compito di questo chip è informare il Bios della scheda madre su quelli che sono i parametri di utilizzo ottimali dei chip presenti sulla DIMM.
Ora scegliendo "by SPD" dal Bios tu deleghi al Chipset il compito di informarsi su quali siano i parametri Cas e Ras più adatti per quel tipo di memorie. Questo da il vantaggio di ottenere una ottima stabilità, dato che in nessun caso la Motherboard tenterà di far lavorare le DIMM su velocità a loro poco adatte. Il rovescio della medaglia è dato dal fatto che il gestore della memoria presente sul chipset, non potendo utilizzare la RAM in modo asincrono si setterà verso i valori dettati dal modulo più lento. Se a questo aggiungi il fatto sono presenti sul mercato moduli DIMM a 100Mhz che possono tranquillamente lavorare a 125Mhz capisci perché c'è chi passa giornate a cercare la configurazione manuale più vantaggiosa.
Ed ecco come scegliere valori Cas (Column address strobe latency cioè il ritardo che intercorre tra l'invio dell'indirizzo di memoria e la sua immissione nel bus da parte del chip RAM) e Ras (Row address strobe tempo di accesso alle pagine di memoria): entrambi vengono calcolati in cicli di clock (del bus) e nelle SDRAM a 100Mhz il Cas può essere di 2 o 3 cicli, mentre il Ras varia da 7 a 8. In entrambi i casi il numero più basso indica una velocità maggiore.
Il terzo parametro che indica le performance di un modulo DIMM è il Tac (Acces from clock time) che viene invece calcolato in nanosecondi. I vecchi (vecchi si fa per dire, visto che sono utilizzati ancora su tutte le motherboard LX dotate di Celeron) avevano un Tac di 9ns, passavano cioè 9 nanosecondi tra l'asserzione del clock e la ricezione del dato.
I moduli PC100 hanno invece un Tac di 6ns. Ora, come fare in modo che tutte queste conoscenze ci risultino utili nel momento dell'acquisto di un modulo RAM? Per nostra fortuna tutte le RAM PC100 portano una etichetta adesiva di colore bianco o giallo che ci informa in modo esauriente sulle caratteristiche del silicio che stiamo acquistando. L'etichetta è così composta:
PCx - abd - def R
X= velocità per cui il modulo è stato costruito quindi 66, 100 o 133
A=velocità del valore Cas, 2 o 3 (meglio 2)
B=Ras to Cas delay 2,3 o 4 (meglio 2)
C=Precharge time 2 o 3 (meglio 2)
D= Acces from clock time, 6ns per i moduli a 100Mhz
E= è la versione del chip SPD, il valore è sempre 2
F= non utilizzata, è sempre 0
R= il valore più importante la lettera R indica moduli registered . Questi moduli sono molto più lenti, quindi se sulla DIMM è presente la lettera R non comprarla.
La sigla tipica che troverai sull'etichetta di una DIMM PC100 è quindi: PC100 - 322 - 620
Il motivo per cui la tua Ram non raggiunge i 125Mhz senza diventare instabile è perché il suo valore A è sicuramente di 3. Fosse stato di 2 lo avresti potuto alzare a 3 a vantaggio di un abbassamento del valore D da 6 a 5.
E' un grosso problema? Niente affatto, per avere grossi vantaggi da DIMM a 125Mhz dovresti innalzare il bus ad una velocità pari, overclokkando quindi il Chipset BX. A quel punto però il tuo P2 dovrebbe lavorare a 496Mhz...assai improbabile.
Utilizzando la velocità nominale del Bus da 100Mhz e innalzando quella della Sdram a 125, otterresti un aumento non superiore al 2%. Inavvertibile anche all'occhio più esperto.
Nel caso tu voglia acquistare i nuovi moduli a 133Mhz sappi che sono riconoscibili per la scritta PC133 ed hanno il valore D pari a 5.

Esimia redazione della Tecnomail, ho da poco acquistato una Matrox G400 per completare il mio fiammante P3 550. Consapevole di avere speso bene il mio sudato denaro ho invitato alcuni amici a gustare le meraviglie grafiche che la mia belva è in grado di proporre e per lo scopo ho impiegato Rally Championship e il super-fantasy Wheel of Time. Con mio grande stupore però uno dei miei invitati ha portato con se un Dreamcast della Sega e mi ha lasciato veramente di stucco quando ha mostrato a tutti la fantastica bellezza grafica di Soul Calibur. E' nata subito una disputa su quale tra i due sistemi fosse il più potente. Vorreste per favore darci la vostra opinione? E' mai possibile che una console da 400 mila lire si riveli migliore di un PC da 4 milioni? E visto che la Playstation2 sarà anche migliore, quanto dovrebbe spendere un appassionato di PC per gustarsi la stessa grafica?

Mi affido a voi
Cordialmente
Renato DeNaldi

Caro Renato, la tua domanda meriterebbe una risposta chilometrica e coinvolgerebbe un sacco di questioni che non rientrano prettamente nell'Hardware. Potrei molto rapidamente risponderti: può il DreamCast essere usato per scrivere un documento Html? Può fungere da Database o permetterti di programmare in Visual Basic il programma che sconvolgerà l'economia del prossimo millennio? In realtà dovresti prima chiederti quanto, dell'Hardware che compone il tuo PC, è progettato per giocare e quanto invece ha funzionalità molto più serie e versatili, a quel punto capiresti che confrontare Console e PC è come confrontare PCZeta con Scientific American. Ma questa è la Tecnomail e visto che la tua lettera cade a fagiuolo dopo la comparsa di un interessante articolo su Firingsquad www.firingsquad.com/hardware/dcvspc1/ ne approfitto per discutere la cosa in modo prettamente Tecnofilo-videoludico. Prima di tutto diciamo che il DreamCast si basa una CPU Hitachi SH-4; una CPU decisamente adatta allo sviluppo di immagini tridimensionali visto che, grazie alla sua FPU

molto efficiente è in grado di muovere dai 2 ai 4 milioni di poligoni al secondo. Come paragone posso dirti che un Athlon a 500Mhz è in grado di gestire non più di 1-2 milioni di poligoni se le trasformazioni e le Illuminazioni sono calcolate utilizzando le istruzioni 3dNow! Il discorso cambia se entra in ballo una GPU come il GeForce che da sola è in grado di trasformare dai 5 ai 6 milioni di poligoni e di muovere 8 luci dinamiche in real time. Si può dire quindi che un PC dotato di GeForce può potenzialmente (ed è questa la parola chiave, come ti spiegherò in seguito) surclassare un DreamCast sul piano della complessità della grafica. Passando alle capacità di Rendering, dobbiamo dire che il DreamCast usa un NEC PVRSG, lo stesso chip che puoi trovare sulla Neon 2500 di Videologic. Il PVRSG ha un fill Rate dichiarato di 100MegaPixel-200MegaTexel al sec: un valore che viene ampiamente surclassato dai 333Megatexel di un Voodoo3 o della tua G400Max. In realtà il PVRSG utilizza una tecnica di Rendering di tipo "Deferred", da molti chiamata "a coda" che evita di disegnare le texture invisibili dal punto di vista giocatore. Per essere chiari; mentre percorri una delle piste di Rally Championship la tua scheda video disegna tutto il paesaggio che rientra nella prospettiva data dal tuo punto di vista. Così facendo però disegna anche alberi, staccionate e spettatori che effettivamente tu non puoi vedere perché nascosti se una eventuale capanna gli è davanti. Il PVRSG crea invece un indice di profondità che assegna ad ogni oggetto del gioco, poi in modo molto intelligente evita di renderizzare gli oggetti che hanno valori più bassi (e sono quindi nascosti da qualcosa che è in primo piano).

*Il risparmio conseguito fa si che il valore più realistico riguardante il fill rate del DreamCast sia intorno ai 250Mtexel. Sempre inferiore a quello della tua G400 quindi. Il fatto è che il DreamCast non ha bisogno di disegnare un altissimo numero di pixel al secondo, perché essendo studiato per essere collegato a una TV non supera mai la risoluzione di 640*480. Inoltre si disinteressa completamente del Rendering a 32Bit perché la TV, con i suoi fosfori di grosse dimensioni tende a miscelare i colori adiacenti. Un altro fattore che è da tenere conto è la quantità di RAM messa a disposizione delle Texture.*

Il DreamCast ha solo 8Mb di RAM, di cui uno se viene impiegato dal Frame Buffer lasciando solo 7 mega al lavoro degli artisti. Anche qui però è subentrata una scelta intelligente, un sistema di compressione di tipo Vettoriale che da risultati del tutto simili allo standard S3. Quindi che lo spazio per le Texture diventa di 28Mbyte. Passando nella sezione audio troviamo un ASIC Yamaha ni grado di riprodurre 64 canali a 44Khz. Il chip supporta il formato MIDI Yamaha-XG ed è dotato di una WaveTable di 2Mb. Come standard di audio tridimensionale è stato scelto il Qsound che offre una discreta profondità del suono ma non si avvicina alla qualità dell'EAX di Creative e men che meno all'A3d di Aureal. Considerato questo, perché non si è mai visto un gioco con animazioni e personaggi così belli come Soul Calibur su PC? Perché sono mercati diversi, perché un Beat'em Up concentra in due personaggi e in un fondale circolare quello che Unreal Tournament deve distribuire in un livello denso di nemici. Perché se gli sviluppatori disegnassero un intero gioco utilizzando le texture compresse della S3 o, meglio ancora, della 3dfx potremmo sì gustarci un incredibile base aliena disegnata con 100Mb di grafica ma taglieremmo fuori tutti i possessori di TNT,Voodoo3,G400... Il DreamCast è il DreamCast ed è uguale in tutto il mondo (a parte le lievi differenze tra le versioni PAL e NTSC) quindi un programmatore sa che se il codice gira sulla sua unità girerà su tutte. Un programmatore sotto Windows deve tenere conto di PC che usano ancora un Pentium 200 e hanno 16 o 32 Mb di RAM; Deve poi far convivere il suo gioco con un sistema operativo da 5 milioni di righe di codice che mantiene attivi periferiche vituali, Stack TCP/IP, applicazioni in background e si interfaccia all'Hardware attraverso 5 librerie che parlano ad una miriade di driver. Insomma, paragoni di questo tipo lasciano il tempo che trovano, il DreamCast è uno splendido oggetto che permetterà fra breve di organizzare partite in rete miste PC-Console e introdurrà la navigazione nel Web anche nelle case dei più tecnofobi.

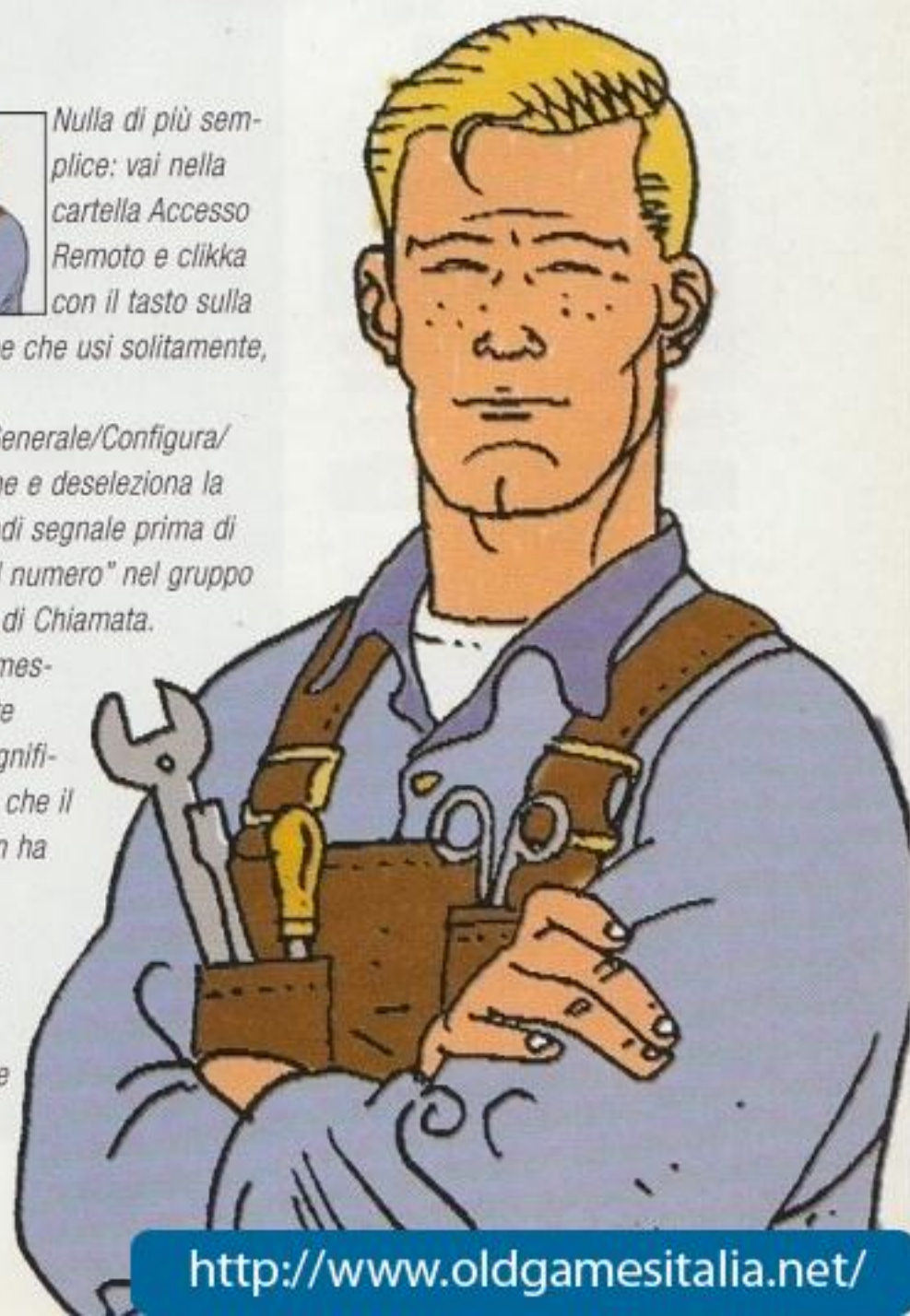
Se poi qualcuno dovesse tacciarti di inferiorità tecnologica, citagli quello che Nick Triantos di Nvidia ha risposto alla domanda "La vostra GPU NV20, che uscirà contemporaneamente alla Playstation2, potrà avvicinarla quanto a performance?", e Nick: "La distruggeremo..."

Il PC sarà anche più potente ma nulla è paragonabile all'edizione Hello Kitty del DC. Semplicemente spettacolare

Ciao Davide,
ho comprato un K6 3 dotato di tutti gli optional multimediali possibili e immaginabili. Non ho avuto problemi finché non ho provato a collegarmi in Internet con il modem Elsa Microlink 56k compreso nell'acquisto.
Il problema è che non appena scrivo la password e il modem parte mi compare il messaggio "error: no carrier detect". Non c'è niente da fare, ho provato a installare di nuovo i driver e a cambiare la porta seriale ma il messaggio non scompare!
Volevo sapere, ho letto sul manuale che è possibile cambiare le impostazioni del modem attraverso una serie di comandi "AT".
Come funzionano questi comandi? Che ne pensi del mio modem? E' il caso che lo riporti al negoziante?

Chris 81

Nulla di più semplice: vai nella cartella Accesso Remoto e clikka con il tasto sulla connessione che usi solitamente, poi scegli Proprietà/Generale/Configura/Connessione e deseleziona la voce "attendi segnale prima di comporre il numero" nel gruppo Preferenze di Chiamata.
Et voilà! Il messaggio da te riportato significa soltanto che il modem non ha ricevuto il segnale di linea libera entro gli 0 secondi che mamma Microsoft setta simpaticamente come default nella voce "Annulla la chiamata se non si è connessi entro..." Dei comandi AT parleremo sicuramente in qualche futura Tecnomail, dopotutto abbiamo tanti mesi da passare insieme e gli argomenti da approfondire non mancano di certo. Nulla da eccepire sulla qualità del tuo modem. La Elsa non produce certo Hardware scadente.

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Giudicate voi stessi qual è il migliore sparatutto in prima persona: *Quake III Arena* o *Unreal Tournament*? Provate il tanto atteso *Messiah* e non perdetevi l'angolo dei driver e delle patch, questo mese particolarmente ricco.

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.
STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Ricotti 15 • 20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Con l'inizio del nuovo millennio abbiamo messo a punto una nuova interfaccia per il benamato Ciddì. Tanto per cominciare siamo tornati al caro e vecchio PcZeta.exe, che è il file da lanciare per aprire il programma. Per questa nuova versione, che vi accompagnerà per un po', abbiamo puntato sulla semplicità e l'immediatezza, in modo da poter essere utilizzato senza particolari istruzioni complicate, come succedeva in precedenza con il formato html. Per passare da una sezione all'altra basta cliccare sul rispettivo pulsante, mentre per lanciare l'applicazione desiderata potete fare un doppio click sul nome o utilizzare il pulsante installa. Eventuali istruzioni per l'uso, relative ad un particolare file, possono essere lette nel box di spiegazione, o sulle pagine della rivista. Naturalmente nulla vi vieta di esplorare il contenuto del PCZeta CD da "Risorse del Computer" e andare alle consuete directory per installare quello che cercate.

REQUISITI DI SISTEMA

Avete bisogno di almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre un processore dal P200 in su con 32 o 64MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, un lettore CD-ROM 4x, una scheda video SVGA e già che ci siete una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

DEMO

QUAKE III ARENA
Activision

Sicuramente con le sei pagine riservate alla recensione vi siete sicuramente fatti un'idea di quello che è *Quake III Arena*. Non vi resta che installare il demo e provare i vostri riflessi contro il computer o su Internet in uno dei tanti server dedicati.
Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti minimi: P200 32Mb

UNREAL TOURNAMENT
GT Interactive

Ecco a voi l'antagonista dello strapotere id. Ma non sottovalutatelo assolutamente: i fautori di *Unreal Tournament* sono numerosissimi e non ci sono tantissime differenze rispetto al suo diretto contendente, anzi le ambientazioni sono sicuramente migliori, ma come si dice, provare per credere.
Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti minimi:P166 32Mb

FIFA 2000
Electronic Arts

Il tormentone di Natale legato alla lunga serie dei titoli sportivi targati Electronic Arts è, almeno per quanto riguarda i demo, giunta al termine. Dopo *NHL 2000* e *NBA Live 2000* tocca al calcio essere al centro del mirino. In questo demo potete giocare il primo tempo di una partita amichevole, in modo da rendervi conto le differenze dai precedenti FIFA, e decidere di conseguenza l'eventuale acquisto.
Controlli: Tastiera/Joypad
Requisiti minimi: P200 32Mb

MESSIAH
Interplay

Bob è un simpatico angioletto inviato da Dio per fare un po' di pulizia nel putrido mondo del futuro. L'unica sua arma è il potere della possessione e può utilizzare solo questo per riuscire nel suo intento. Entrando nel corpo di un qualsiasi essere può utilizzare le sue capacità e le armi, ma soprattutto in questo modo non può essere scovato dai nemici e può girare indisturbato per i vari livelli del gioco. Naturalmente se "l'ospite" viene ucciso, Bob esce dal suo corpo e deve assolutamente controllarne un altro se non vuole fare una brutta fine. Nel compatibility test che proverete, si possono già gustare le grandi potenzialità di questo gioco.
Controlli: Tastiera/Mouse
Requisisti minimi: P233 64Mb

http://www.oldgamesitalia.net/

PATCH

Questo mese troverete tante patch per risolvere gli interminabili problemi che affliggono i nostri giochi preferiti, e inoltre un fantastico editor di mappe per *Quake III*. Ricordatevi sempre di leggere con attenzione i file readme relativi per procedere nella maniera più corretta all'installazione delle patch e delle espansioni.

AGE OF EMPIRE II: AGE OF KINGS
aoe2cpfx.zip

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
tombtlrpatch.exe

QUAKE III ARENA
q3av115c.zip

DOUNGEON KEEPER 2
dk2it161.zip

HALF LIFE: OPPOSING FORCE (ITA)
hlo1001i.zip

RALLY CHAMPIONSHIP
ral5_27.zip

DELTA FORCE 2
df2upd8.exe

NOCTURNE
noc10052.zip

MOTO RACER
mr322.zip

CAESAR III
c3up11it.exe

GP LEGEND
gpl12it.zip

FIFA 2000
fifa2kp1.zip

COLIN MCRAE RALLY
colin14i.zip

F22 AIR DOMINANCE FIGHTER
F22italgl.zip

BRAVEHEART
bhup322i.zip

CIVILIZATION: CALL TO POWER
cctp1_2_i.exe

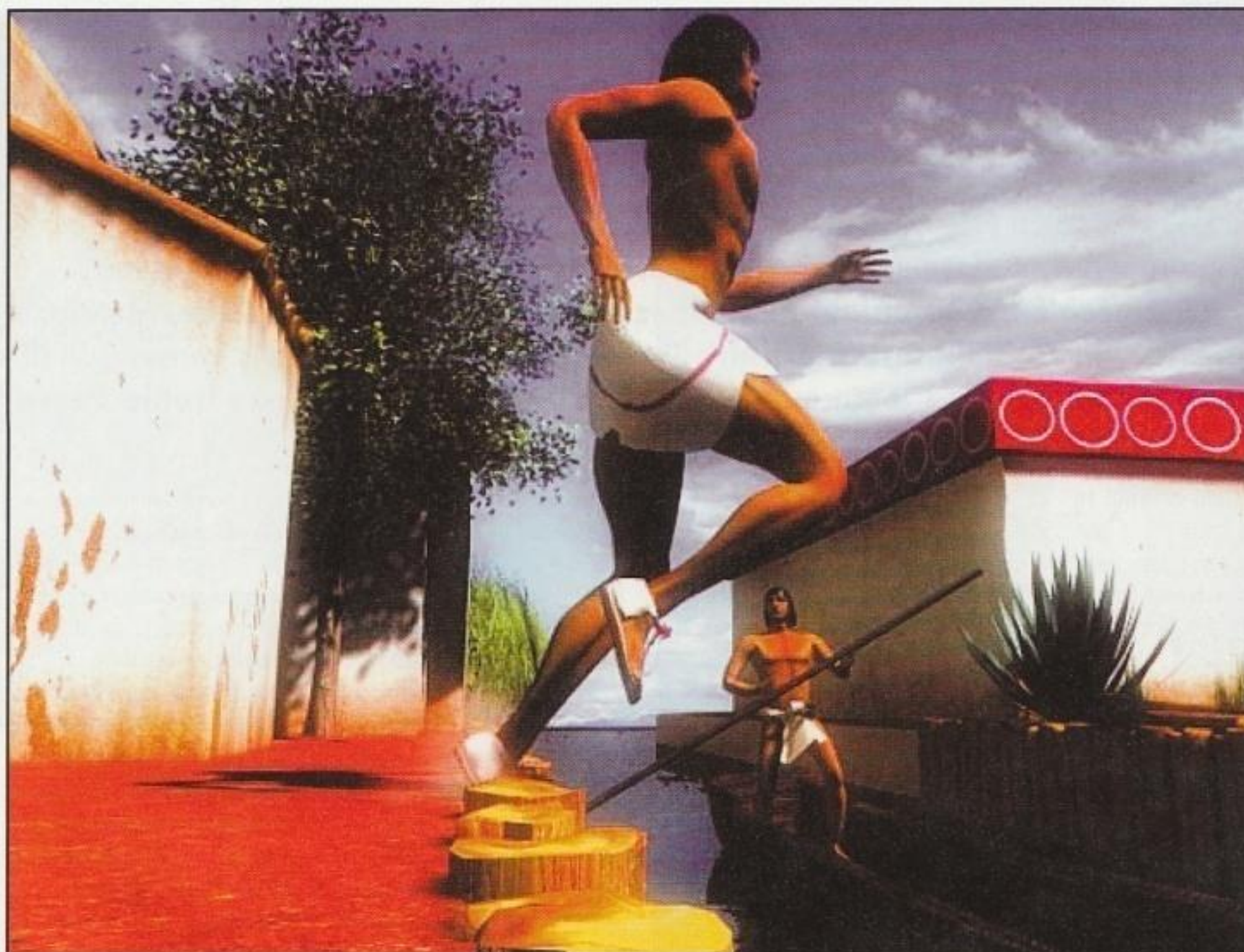
DRAKAN THE ORDER OF THE FLAME
drak444i.zip

FALCON 4.0
f4v107it.zip

OUTCAST
outcast3.zip

KLINGON HONOR GUARD
khg_v11_ita.exe

HOMEWORLD
hwrld104.zip

GRIM FANDANGO
gfupd101.exe

AZTEC

Cyro

Siamo nel 1517, l'impero Azteco è nel suo massimo splendore, e il giovane "Little Serpent" è un piccolo cacciatore che deve testimoniare su un omicidio di un ricco nobiluomo, che stava avvisando il popolo di un terribile pericolo per l'intero impero. Da questo momento la vita del giovane cambia totalmente, viene accusato lui stesso dell'omicidio e non ha altra scelta che condurre delle indagini personalmente per scoprire il vero assassino e l'autore del rapimento dei suoi genitori. La Città dell'Oro vi aspetta coi suoi mille segreti.

Controlli: Mouse
Requisiti minimi: P166 32Mb

MANKIND

Cyro

Mankind è un gioco di strategia intergalattica giocabile unicamente online, con la possibilità di un numero infinito di partecipanti.
La sfida si svolge tra due diversi imperi, che devono colonizzare più pianeti possibile, costruire infrastrutture nello spazio e sui pianeti stessi, e infine utilizzare al meglio le risorse in modo da creare con i propri alleati una vera e propria fortezza intergalattica.

Controlli: Mouse
Requisiti minimi: P200 32Mb

ESPANSIONI

QUAKE III
Nella sezione "Espansioni" potete trovare un ottimo editor di mappe di *Quake III* edito della stessa id Software. Attenzione a non perdervi il Model di Horny Raper di *Doungeon Keeper 2*, sempre per *Quake III*.

FARAON
Tre nuove mappe da utilizzare subito per questo gioco ambientato nel misterioso mondo egizio.

NHL 2000
Aggiornamento completo dei Roster, più precisamente si tratta della v 1.3.

GABRIEL KNIGHT 3

Benvenuti! Non siete riusciti a risolvere il mistero di Rennes le Chateau? Nessun problema, armatevi di pazienza e seguite passo passo questa soluzione. Questo "diario" vi aiuterà a finire l'avventura, ma vi consiglio comunque di esplorare voi stessi le locazioni: spesso i commenti di Gabriel, pieni zeppi della sua ironia "nera", vanno veramente ascoltati.

PRIMO GIORNO: 10 - 12

Mi ritrovo in una stanza d'albergo. Non ricordo distintamente come ci sono finito, solo che sto cercando i rapitori del piccolo Charles. Due uomini con un baule.

Facendo un rapido giro della stanza noto un armadio, di fianco alla finestra. All'interno trovo un pezzo di nastro adesivo e un'ometto in metallo. Credo che possano essere utili e li raccolgo. Uscito dalla stanza, scendo le scale e entro nella sala da pranzo dell'hotel. Incredibili, a volte, le coincidenze! Certo, Mosely nasconde qualcosa, secondo me. Uscito dalla sala da pranzo incontro il portiere, Jean, che si presenta in maniera fin troppo affabile. In ogni caso mi sembra opportuno scambiare quattro chiacchiere con lui, su tutto quello che mi viene in mente: un portiere d'albergo la sa sempre lunga. Noto sul bancone il registro degli ospiti e tento di leggerlo. Decido di domandare a Jean se ricorda a che ora gli ospiti sono arrivati in albergo. Purtroppo la sera prima non era in servizio.

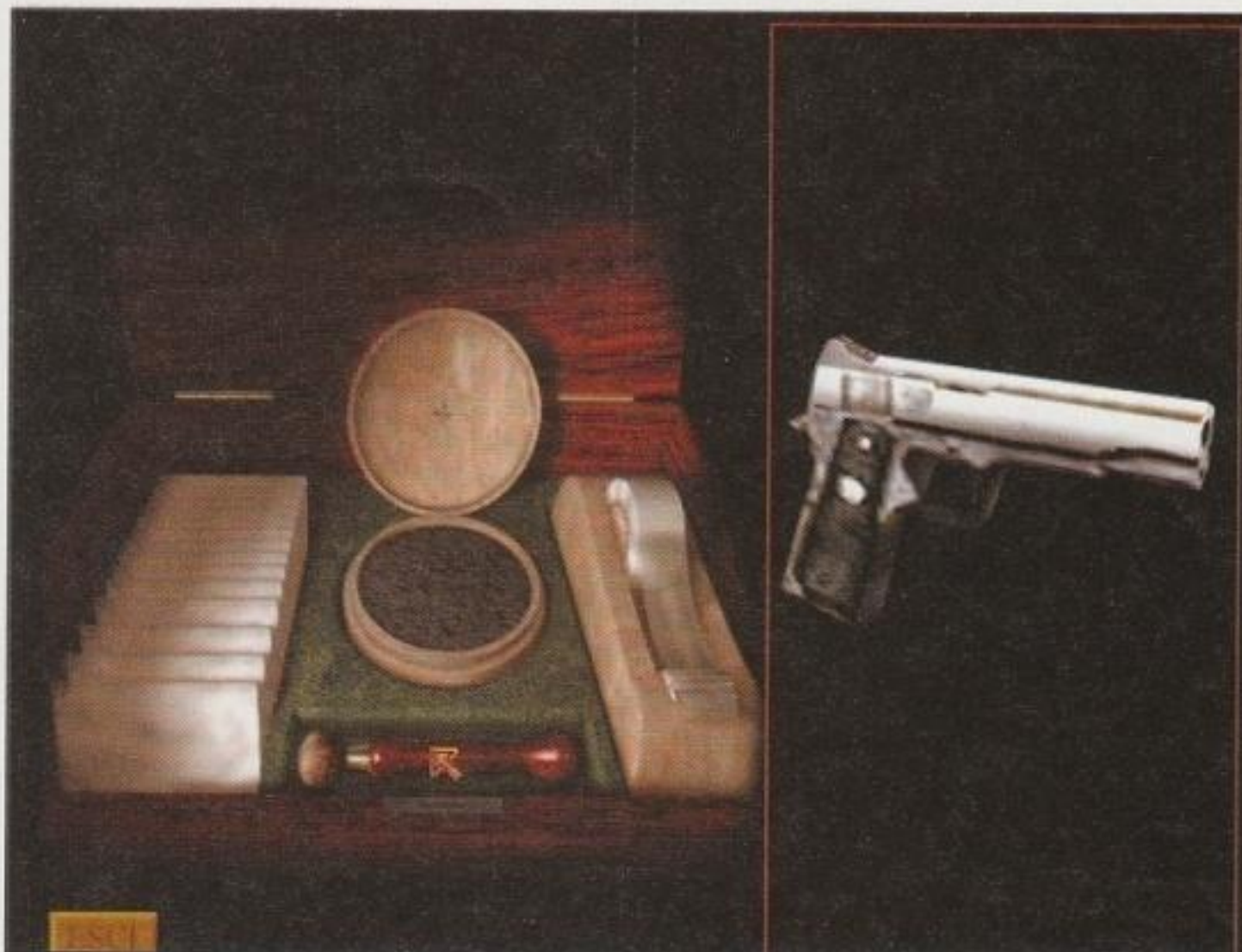
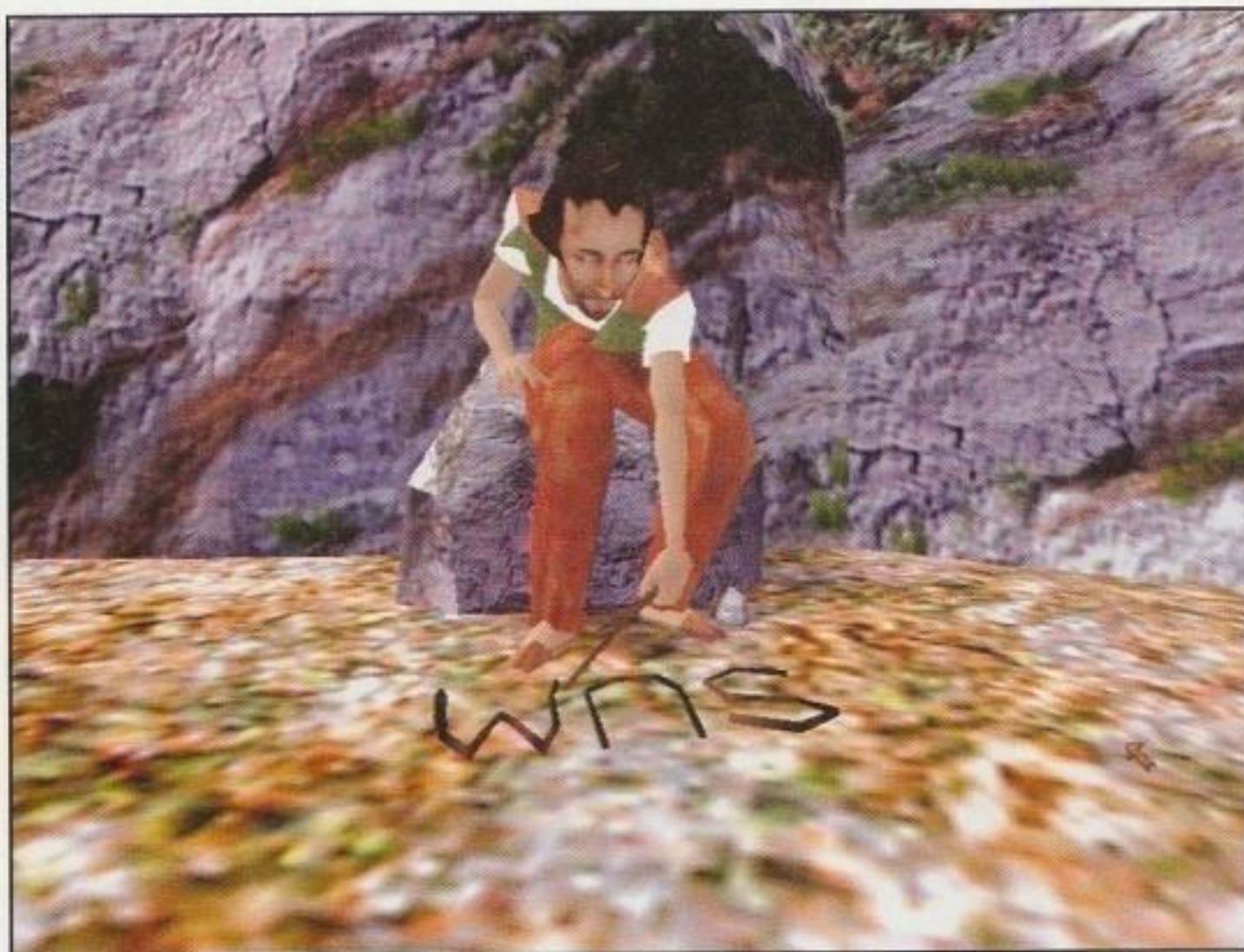
Seduto nell'atrio dell'albergo c'è uno strano tipo: mi presento e scopro che si chiama Emilio. Anche con lui, dopo le presentazioni di rito, è d'obbligo una bella chiacchierata. A questo punto Jean dovrebbe essersi allontanano dalla reception: ne approfitto per "prendere in prestito" il pennarello nero sul bancone. Sul mobile al lato opposto della stanza si trova un contenitore con delle caramelle. Il cibo gratis non si rifiuta mai, e decido di prenderne una.

A questo punto credo sia il caso di aggiornare il Principe sulla situazione. Entrato nella stanza dei telefoni pubblici, alla destra del bancone della reception, uso il biglietto da visita del principe per comporre il numero.

Stranamente il Principe sembra volermi impedire di indagare... qui c'è qualcosa sotto.

Uscito dall'albergo resto incantato alla vista di una rossa mozzafiato. Decido di presentarmi e scopro che è Madeline Polaine, la guida del gruppo di cui fanno parte gli altri ospiti dell'hotel. Parlo con lei di tutti gli argomenti possibili... decisamente intrigante questa francesina.

Provo a scambiare ancora due chiacchiere con Emilio, ma questi rientra nell'hotel. Allora decido che è il momento di visitare il museo di cui mi ha parlato Jean. Prendo la strada sulla destra e svolto a sinistra all'angolo per ritovarmelo davanti. Entrato, parlo con la custode, madame Girard, ma non mi è di grande aiuto. Decido quindi di entrare nella sala grande del museo, ispezionando con cura i vari pannelli. Controllando quelli relativi a Sauniere riesco a origliare parte della conversazione tra le due donne... a questo punto decido di presentarmi: sono Estelle Stiles e Lady Howard, due belle tardone alla ricerca del tesoro. Chiaramente non intendono sbottonarsi più di tanto sulla loro teoria.

http://www.oldgamesitalia.net/

Invece ora la direttrice del museo è maggiormente disposta a rispondere alle mie domande. Mamma mia! Certo che ne ha vista di storia, questo posto. Prendo al volo il suggerimento di Madame Girard e mi reco in libreria... purtroppo è chiuso, ma esaminando le copertine dei libri in vetrina... insomma, sono più confuso di prima. Torno a parlare del Graal con Lady Howard ed Estelle. Credo di avere fatto centro. La direttrice del museo mi fornisce altre preziose notizie sul collegamento tra il Graal e questa zona della Linguadoca. Decido di tornare in albergo per schiarirmi le idee.

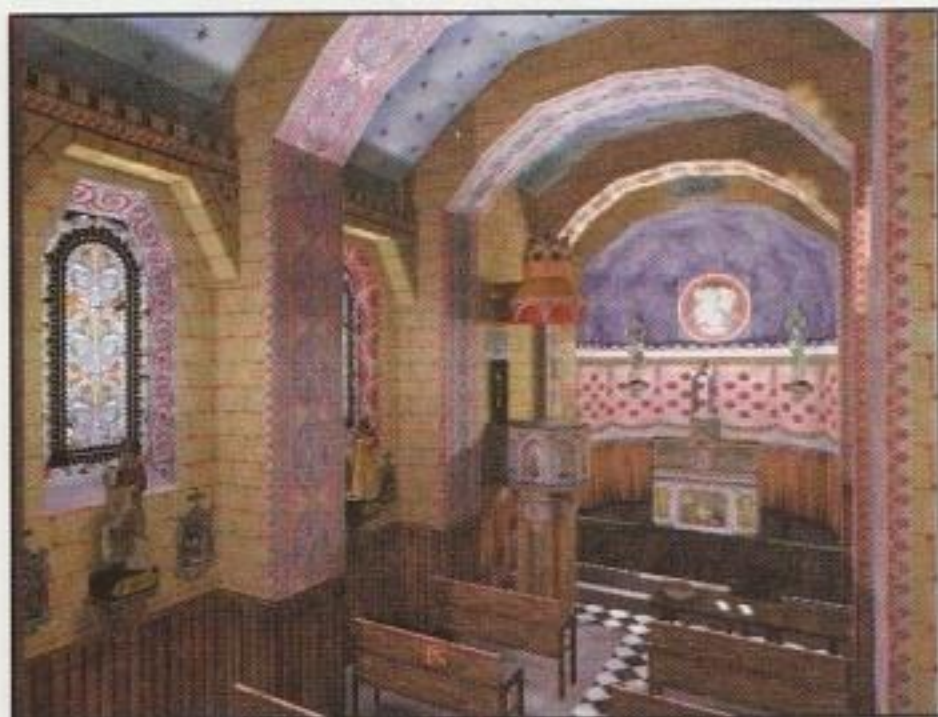
PRIMO GIORNO: 12 - 14

Faccio un salto in sala da pranzo proprio mentre Madame Polaine sta parlando con un ospite che non avevo ancora incontrato: Wilkes. Origliando mi accorgo che questo tipo è certamente uno sbruffone. Decido di presentarmi pure a lui e di chiacchierare un po' con la Femme Fatale. Salite le scale mi imbatto in una scena curiosa: Emilio e le due donne si stanno scambiando la stanza. Chissà perchè.

E' l'ora di fare una visitina a Mosely, busso alla stanza 33 ma, evidentemente, il mio amico è impegnato a farsi bello. Decido quindi di andare in chiesa (!) senza di lui. Non appena arrivato assisto a una piccola discussione tra tale Buchelli, evidentemente italiano, e Arneaud, l'abate-custode della chiesa e del cimitero attiguo. Mi rivolgo all'abate Arnaud e gli domando un po' di cose. Interessante: questo Chester, in particolare, mi sarà senz'altro utile... Decido di presentarmi allo scontroso Buchelli: lui non crede che possa esistere un tesoro... e non è convinto nemmeno della storia del Graal. Dopo aver parlato con me Buchelli lascia la chiesa e decido di seguirlo. Poca roba, va semplicemente a mangiare... posso però scambiare due parole con Lady Howard e con Jean. Chissà se Mosely ha finito di asciugarsi quei quattro capelli che si ritrova... Si, finalmente apre la porta e posso intrattenere con lui una conversazione... piacevole! Gli parlo di Grace, del caso e dello Schattenjager quando mi accorgo che... qualcuno ci spia! Attraverso il buco della serratura scopro che il colpevole è Emilio. Finisco i miei discorsi con Mosely e, uscendo, raccolgo il bicchiere lasciato da Emilio. Decido di uscire in cerca di un mezzo adeguato al mio personaggio.

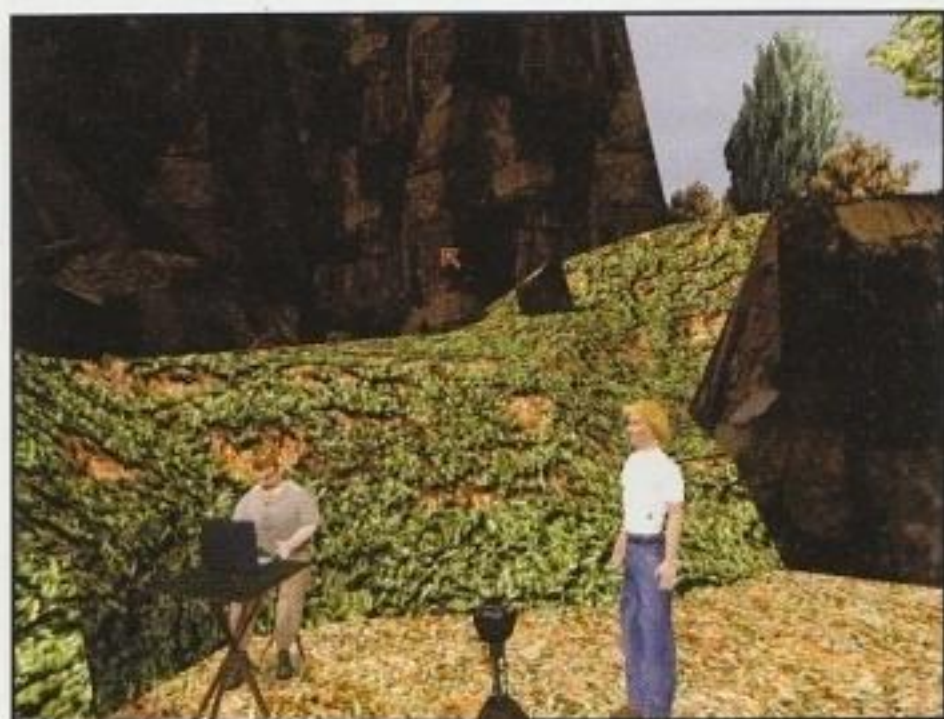
PRIMO GIORNO: 14 - 16

Uè! Una moto. Andiamo a vedere da dove viene. Niente da fare, non posso certo abbassarmi ad andare in giro con quel ferraccio. Voglio la Harley, e per averla devo farmi passare per uno della comitiva. E chi se non il vecchio Mosely?

Vado al museo e raccolgo il cappello nella cassetta degli oggetti smarriti (*dovrete probabilmente inclinare lo sguardo con il tasto shift per vederlo*). Già che sono in zona decido di fare una visita a Torre Magdala, dove trovo Buchelli impegnato a rimirare il panorama. Mi dirigo verso la chiesa e seguo il vicolo che costeggia il cimitero. In fondo trovo un gatto, lo accarezzo e scappa in un buco. Decido di mettere il nastro adesivo nel buco, chissà che non riesca a prendere un po' di pelo di gatto. Maleducato! Vado quindi al cimitero e noto Arnaud che si prende cura delle sue piante... non si arrabbierà se prendo in prestito lo spruzzatore per un po'. Ritorno dal gatto, che astutamente si è messo fuori portata. Poco male, una spruzzata e via! Recupero il nastro adesivo et voilà: un perfetto paio di baffi finti. Tornato in albergo, scambio quattro chiacchiere con Lady Howard ed Estelle sul cambio di stanza e salgo le scale. Poso la caramella sul mobile del corridoio e riscendo... facendo attenzione a non farmi scoprire da Jean, suono il campanello della stanza di Mosely (la 33) e risalgo rapidamente le scale. Mosely si fermerà a mangiare la caramella (golosastro) e, aggirandolo percorrendo il corridoio, potrò arrivargli da dietro e.. voilà!, fregargli il passaporto *(basta usare "raccogli" su Mosely quando è impegnato con la caramella)*. Molto velocemente, entro nella stanza di Mosely e gli frego pure la giacca gialla. *(se per qualunque motivo non riuscite a fare tutto al primo colpo, questa procedura è ripetibile all'infinito)*. Scendo nella stanza da pranzo e prendo una confezione di sciroppo d'acero.. ora ho tutto il necessario per travestirmi.

Innanzitutto disegno un bel paio di baffi sulla foto di Mosely usando il pennarello nero sul passaporto. Poi uso lo sciroppo sui peli di gatto per creare dei bellissimi baffi e, combinando questi con la giacca e il cappello ho creato un perfetto costume carnevalesco da Mosely. E' ora che io prenda la mia Harley! Vado dal noleggiatore, indosso il travestimento *(basta usarlo su Gabriel)* e il gioco è fatto. Ora possiamo andare a fare un bel giro nei dintorni.
Presa la moto, vado al Chateau di Blanchefort e, dopo aver parcheggiato, mi accorgo che anche gli altri hanno noleggiato una due ruote. Aspetto che passi Wilkes e lo seguo. *(basta cliccare sulla moto in transito e scegliere l'apposita icona. Se lo mancate, attendete: ripasserà).* Wilkes si ferma in un posto chiamato L'Ermitage. Mi fermo anche io per chiedere all'australiano cosa stia facendo. Si sbottona poco, ma è sicuro del fatto suo. Prendo nota della targa del suo scooter *(usando il bloc notes sulla targa)* e mi fermo in attesa che passi qualcun altro. Oh, Madeline! Seguiamo pure lei! Si ferma in un posto chiamato Coume Sourde... è il momento di approfondire la conoscenza! Sta armeggiando con uno strano aggeggio, ma lo nasconde immediatamente... Decido di tornare a Blanchefort e, salito in cima, mi servo del binocolo omaggio per spiare le mosse della francesina tutto pepe *(Usando il binocolo su Gabriel si potrà avere una visuale ingrandita dei dintorni. Quando viene inquadrato un sito importante, si potrà zoomare sulla locazione e "spiare" convenientemente).*
Sta evidentemente cercando qualcosa.
Ora sarà il caso di verificare alla stazione di Cuiza la veridicità delle affermazioni di Buchelli. Parlando con la bigliettaia scopro che non esiste un treno diretto da Venezia. Molto interessante... riflettendo sul tabellone mi rendo conto che Buchelli ha mentito *(e noi, per fare una digressione, ci accorgiamo di un'imprecisione nel doppiaggio: Gabriel, riflettendo sul tabellone dice "non ci sono stati treni da Napoli". Che c'entra Napoli, se Buchelli ha detto di venire da Venezia? Nella versione originale in inglese Buchelli arriva da Napoli e non da Venezia. Considerato che abbiamo appena scoperto che giunge da Roma possiamo dire che è la versione originale ad essere imprecisa: chi proviene da Napoli può benissimo risultare sceso da un treno passato (o partito... le coincidenze esistono) da Roma, no? I responsabili del doppiaggio se ne sono evidentemente accorti e hanno cambiato la partenza "fasulla" di Buchelli. Però in questo frangente hanno scordato di aggiornare la città e quindi, patatrac!).*
Uscito dalla stazione mi accorgo del tassista fermo in attesa di clienti. Forse ricorda qualcosa... è necessario "oliarlo" un paio di volte, ma alla fine riesco a sapere quello che mi interessa.
E' ora di tornare in strada.

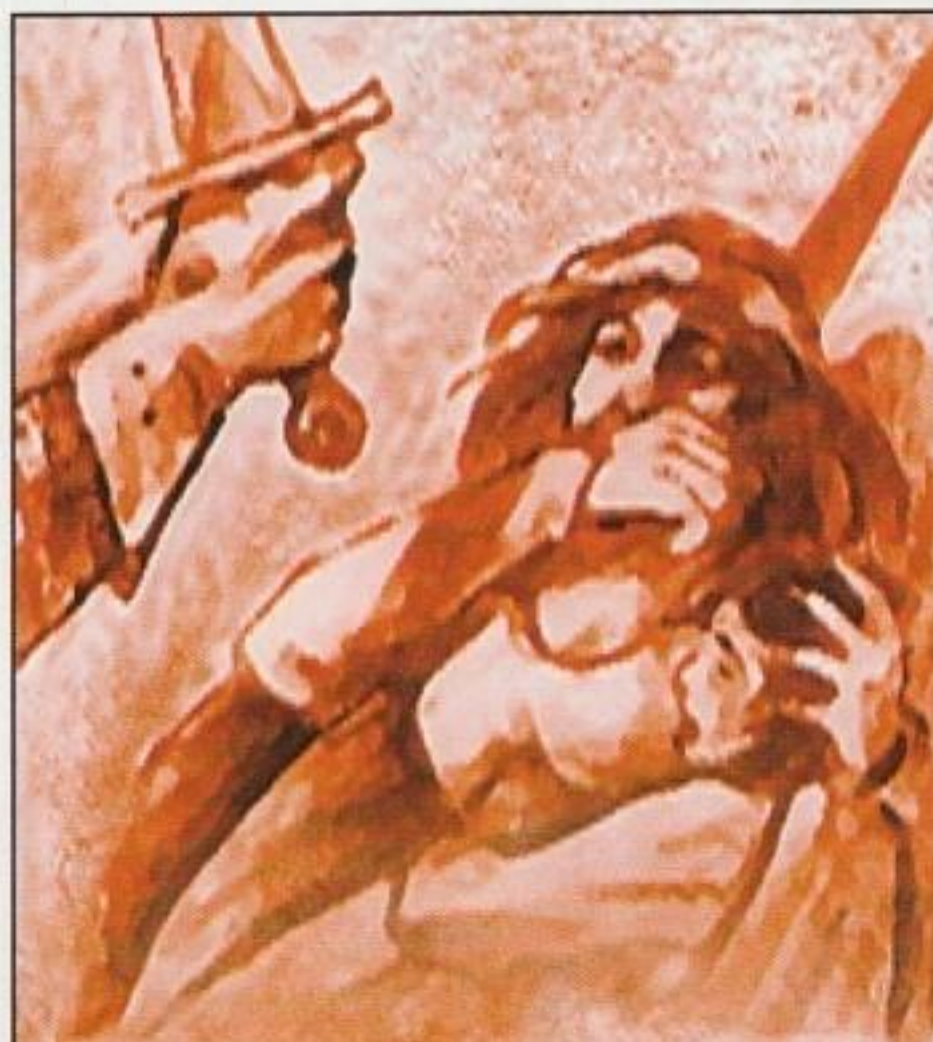
PRIMO GIORNO: 16 - 18

Decido di tornare al Coume Sourde dove c'è ancora Madeline. Purtroppo non è molto in vena di chiacchierare, così mi arrampico su per la collina e chi ti trovo? Mosely! E con un apparecchio simile a quello di Madeline. Ovviamente svicola dall'argomento, ma insistendo un pochino scopro che questo posto si chiama L'Homme Mort. Uscendo da L'Homme Mort verso la strada trovo lo scooter di Mosely e prendo nota della targa. Poi, tornato all'Harley, torno a Blanchefort. A quanto pare Wilkes sta usando la sua apparecchiatura pure qui, ma per il momento preferisco aspettare... infatti passano Lady Howard e Estelle e decido di seguirle. Evidentemente hanno solamente bisogno di prendere il fresco. Mi arrampico in cima e trovo Emilio e, dopo aver scambiato un paio di battute, mi metto al binocolo. Spiando l'Homme Mort scopro che Madeline e Mosely stanno avendo una discussione. *(Controllate anche la Torre Magdala: potrebbe esserci Buchelli che, a sua volta, vi sta spiando).* Ora sono curioso di scoprire se Wilkes ha fatto dei progressi. Credo di stargli veramente sulle scatole. Tornato a Rennes le Chateau faccio un salto al cimitero e scopro che Arnaud e Madeline stan-

no avendo un interessante colloquio. Aprendo la finestra riesco ad origliare.
Preso dalla fregola, decido di origliare anche alle varie porte delle stanze dell'albergo: utilizzando il bicchiere sulle porte posso ascoltare cosa succede all'interno. Buchelli sembra essere "in casa"... Bene, è il momento di andare a trovare Larry Chester. *(La sua casa è subito sopra Blanchefort).* Chester è una vera miniera di informazioni, non c'è che dire. E' ora di tornare a Rennes le Chateau

PRIMO GIORNO: 18 - 20

Sono arrivati i rinforzi! Mi sembra corretto mettere gli uomini del principe al corrente dei miei progressi, ma se pensano di liquidarmi con un assegno, si sbagliano di grosso. Chiesto a Grace di fare alcune ricerche esco dall'hotel e noto i gaglioffi del principe dirigersi verso il cimitero. Li seguo e, nascondendomi dietro la grossa tomba, riesco ad assistere ad una scena molto interessante. Meno male che ho sempre il mio registratore con me... mi avvicino rapidamente alla finestra dello studio di Arnaud *(dovrebbe essere già aperta, diversamente apritela)* e posso registrare la conversazione dell'abate. Francese... non ci capisco un acca! Penserò poi alla traduzione. Tornando all'albergo noto che gli scagnozzi del principe stanno partendo in macchina. Meglio seguirli, no? Interessante: vanno da Larry Chester! Non posso certo seguirli nel vialetto, quindi decido di tornare a Blanchefort. Una diramazione del sentiero porta esattamente dietro alla casa di Chester e là, nascosto dietro all'albero di fianco al pozzo, posso assistere allo strano incotro tra lui e i visitatori. Cercherò di ricordare questa peculiare stretta di mano, chissà che non possa tornare utile.
Tornato in albergo, noto che finalmente Simone, la ragazza che fa il turno di notte, è in servizio. Purtroppo non ricorda di uomini con bauli, ma sicuramente le ore di arrivo degli altri ospiti sono indicative. Entro nella sala ristorante e interrompo un discorso evidentemente "privato"... ma Madeline sembra fin troppo contenta di vedermi.
Presa la moto, decido di andare a farmi una bevuta e dirigo verso Rennes le Bains.
All'interno del "pub" (*oh when the saints.*.) incontro Wilkes e Buchelli. Il gestore purtroppo non parla la mia lingua e quindi decido di andarmene.
Esaminando gli scooter all'esterno capisco facilmente che quello sulla destra appartiene a Buchelli e ne approfitto per segnarmi la targa sul taccuino.
Tornato nella mia stanza d'albergo trovo Grace e Mosely e li metto al corrente dei miei progressi (*ora è il momento di replicare la stretta di mano... purtroppo le icone non sono molto chiare ed è facile sbagliare. Questo non pregiudica comunque l'avanzamento dell'avventura*)

SECONDO GIORNO: 07 - 10 (GRACE)

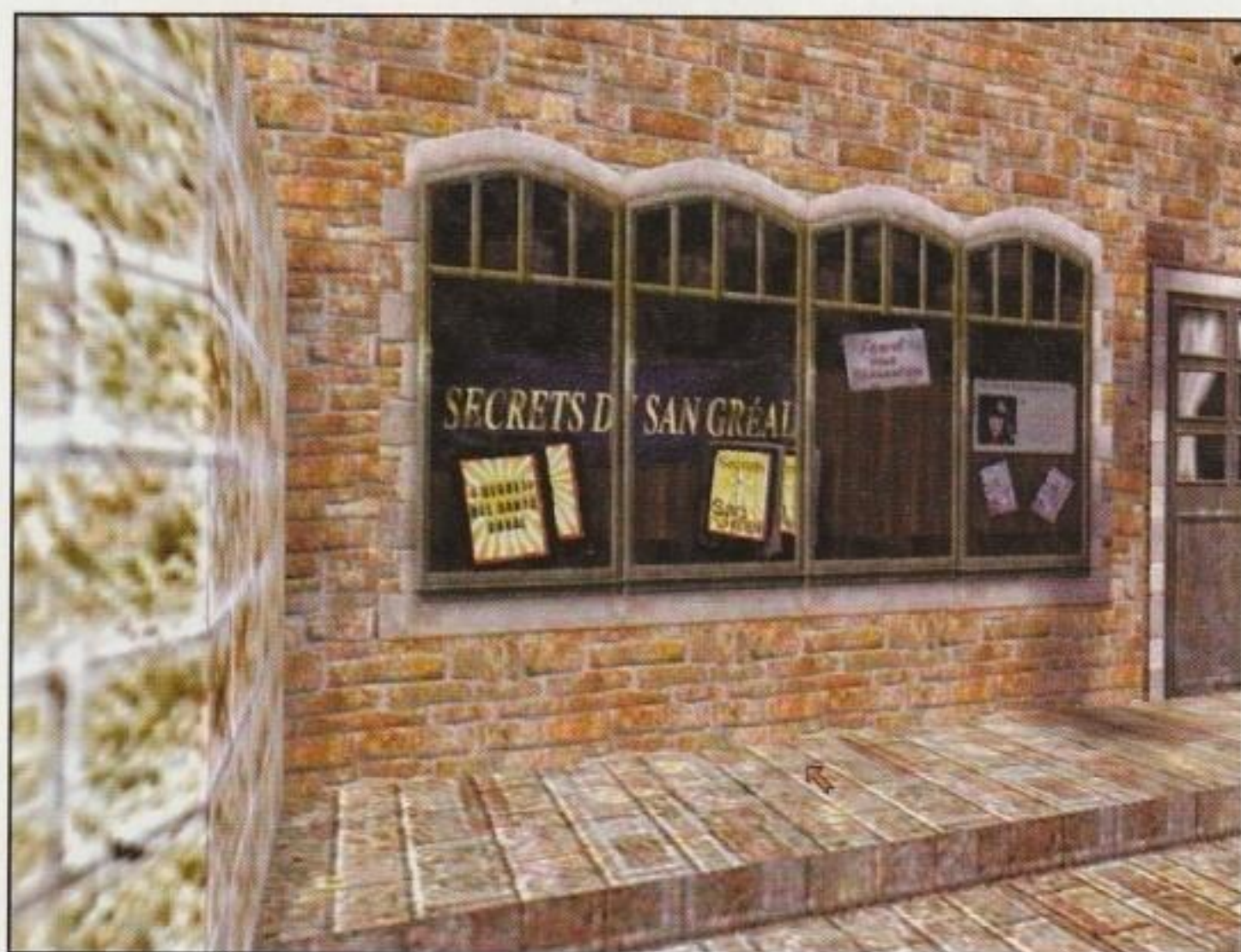
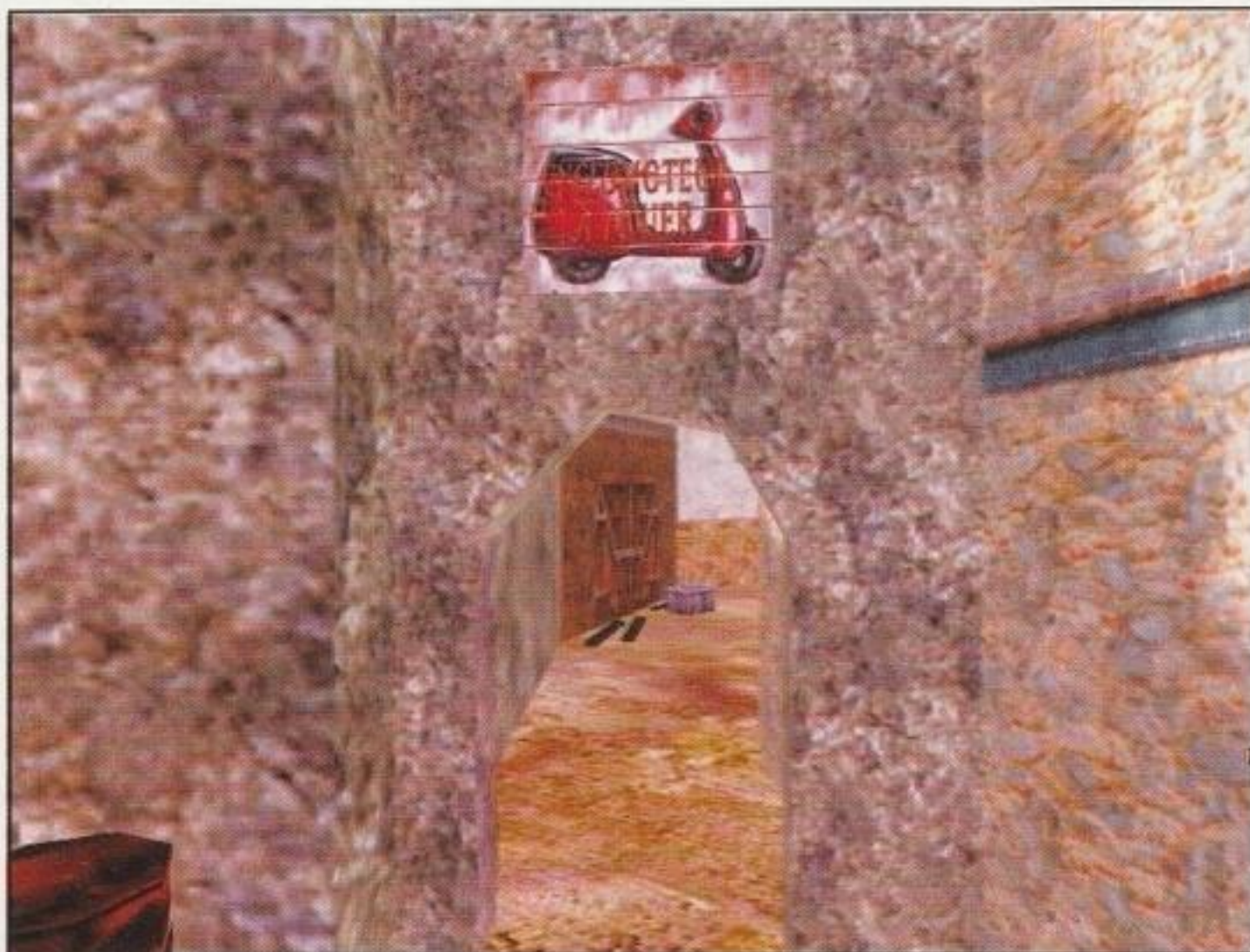
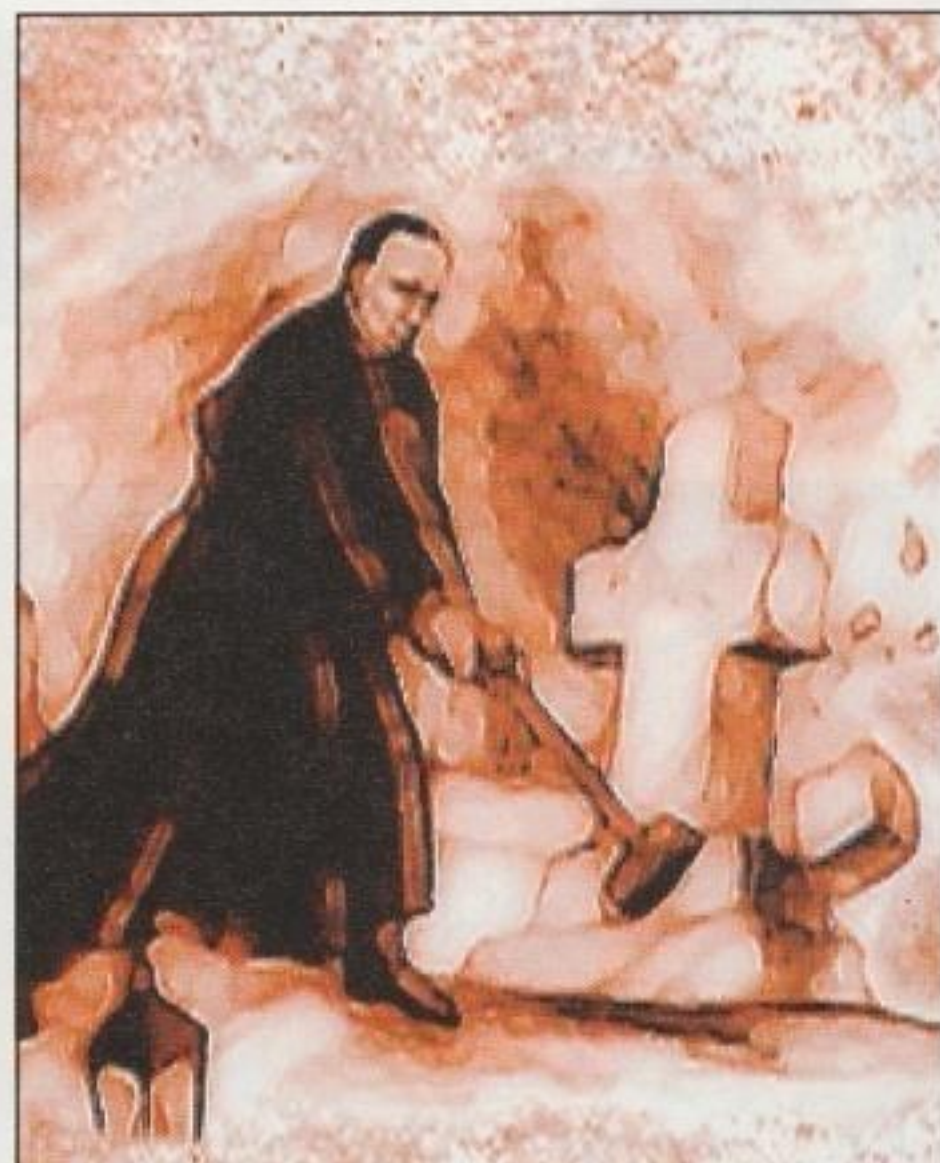
E' ora di fare un po' di lavoro di ricerca: sul tavolino vicino a Sidney, la replica informatica dell'archivio storico degli Schattenjager, prendo uno dei due kit per la rilevazione delle impronte digitali. Ora è il momento di fare le ricerche che ha chiesto Gabriel... dopo aver controllato la mia posta elettronica, ovviamente! Le ricerche che mi ha chiesto Gabriel riguardavano i vampiri e quindi digito "vampiro" nel motore di ricerca di Sidney e decido di seguire tutti i link. Controllo anche "Stewart" e i "templari": sono convintissima che questo rapimento sia legato al tesoro di Rennes le Chateau. (*purtroppo qualche imperfezione nella traduzione taglia le parti finali di alcuni documenti*). Uscita dalla porta trovo un libro sul Graal! All'interno una poesia... meglio lasciarla a Gabriel. Chissà chi ha lasciato questo libro, magari potrei controllare se ha lasciato impronte digitali... niente! (*Per usare correttamente il kit per le impronte digitali prendete il pennello, e usatelo sulla polvere nera. Poi tenendo cliccato il pulsante sinistro del mouse passate il pennello sull'oggetto da controllare. Questo rivelerà eventuali impronte... spesso bisogna insistere un tantino per trovare un impronta. Una volta scoperta l'impronta basta usare il nastro adesivo per "raccoglierla" e depositarla su uno dei foglietti di carta sulla destra del kit E'*

I Catari. Alla fine del XII secolo, forse come conseguenza della storica indipendenza della regione, la Linguadoca divenne la patria di un gruppo chiamato Catari. I Catari erano formalmente Cristiani, ma le loro teorie erano considerate eretiche dalla Chiesa Cattolica. Nel 1207, il Papa indisse la Crociata Albigese nella quale i Catari vennero sterminati - uomini, donne e bambini.La regione non si riprese mai del tutto.

IMPORTANTE non toccare le cose da esaminare prima di usare il kit perchè così facendo si cancellerebbero le eventuali impronte presenti).
E' giunto il momento di unirmi al tour guidato. Prima decido di regolarizzare la mia posizione con il portiere, Jean... chissà cosa crede di avere capito. Trovo i partecipanti in sala da pranzo e sono subito colpita dalla cortesia di questa Madeline! Avrò tempo dopo di fare la conscenza degli altri partecipanti. Ora voglio godermi un bel panorama di questo strano paesino: in paese, oltre la fontana, si giunge a Torre Magdala. In cima alla torre incontro una persona armata di binocolo, che scopro essere l'abate Arnaud. Sta guardando gli uccellini, che tenero, e decide di unirsi all'escursione. E' quasi l'ora di partire, quindi salgo a bussare alla porta di Mosely e raggiungo il gruppo in sala da pranzo. Finalmente si parte. Giunti alla tomba di Puissin noto che Emilio si diverte a scrivere sulla polvere... SUM... molto interessante! Meglio prendere nota sul blocco della cosa. Colgo l'occasione per presentarmi e parlare con tutti i presenti... beh, almeno ci provo! Dopo pochi istanti partiamo con destinazione Blachefort. Dopo l'interessante introduzione di Madeline mi avvicino a lei e capisco che tipo è Wilkes! Avvicinandomi a Lady Howard e Estelle le sento parlare del Serpente Rosso. Anche gli altri le ascoltano e, a quanto pare, questo "Le Serpent Rouge" deve essere una cosa molto importante. Parlo con tutti (*lasciate Mosely per ultimo*) e decido, a malincuore, di usare le mie "grazie" per sbottonare qualcosa a Wilkes. Che schifo! Alla fine, con Mosely, discuto del tesoro e del Serpente Rosso, di lui e di Gabriel. Chissà che sta facendo in questo momento.

SECONDO GIORNO: 10 - 12 (GABRIEL)

Un altro dei miei incubi! Chissà che ne penserebbe uno strizzacervelli! Grace ha lasciato un foglietto. Lo prendo e, riflettendoci sopra, mi sembrano dettagli importanti. Vicino all'armadio c'è un portavivande... lo apro sbloccando il fermo. Molto interessante... magari di qua posso raggiungere qualche altra stanza. Grace ha lasciato anche un kit per le impronte sul tavolo. Sarà utile. Uscito nel corridoio incontro la cameriera. La seguo nel suo giro e vedo che entra nella stanza di Emilio. Spiandola attraverso la porta scopro la sua routine di lavoro. Non appena entra in bagno ne approfitto per entrare e uscire velocemente allo scopo di aprire il portavivande. Una volta finito con la stanza di Emilio, la cameriera apre quella di Madeline. Non appena entra in bagno entro di soppiatto e esco sul balcone. All'uscita della cameriera posso sbloccare la serratura della porta e lasciare così la stanza aperta. Ora la cameriera è nella stanza di Lady Howard, del tutto simile a quella di Madeline, e quindi posso anche qui nascondermi sul balcone per sbloccare la serratura. La prossima stanza è quella di Buchelli. Qui c'è un portavivande da sbloccare così come nell'ultima, quella di Wilkes (*Potete provare a farvi scoprire una volta dalla cameriera e vedere cosa succede!*). Ora che la cameriera ha finito il suo giro è il momento di dare un'occhiata da vicino alle cose degli ospiti. Comincio con quelle di cui ho sbloccato la serratura. Nella stanza di Lady Howard (*la 31*). Hmmm... niente di interessante nell'armadio e il baule non si apre. Rovistando il letto scopro però un fascicolo interessante. Prendo un paio di fogli da inserire nel database di Sidney. In bagno scopro che la signora soffre di un male comune... hehe, il tubo di crema potrebbe essermi utile. C'è uno specchio.. sicuramente ha qualche impronta sopra. Usando il kit sullo specchio trovo infatti un'impronta che immagino essere di Lady Howard. E' ora di passare alla stanza di Madeline. Niente di interessante nell'armadio, nel cassetto invece trovo una mappa un rilevatore di posizione. Prendo la mappa per inserirla in Sidney. Rovistando il letto scopro una strana valigia... contiene una pistola! (*Non toccatela!*). Usando il kit rilevo l'impronta di Madeline. Niente di interessante nel bagno... a meno di non essere feticisti. E' giunto il momento di arrampicarmi nelle altre stanze. Avendo sbloccato le porte del portavivande tutto quello che devo fare è riu-

I Cavalieri del Tempio. Anche se l'ordine dei Templari venne creato nel 1118 a Gerusalemme, molti dei suoi fondatori venivano dalla Linguadoca, compreso Ugo di Payne, conte di Champagne. Il Tempio continuò i suoi legami con la regione, e vi installò diverse basi. Molte delle alte gerarchie templari erano di origine catara, incluso Bertrando di Blanchefort, quarto Gran Maestro del Tempio. I Templari furono in seguito accusati di eresia e nel 1307 vennero arrestati in massa. Il gruppo fu sciolto e gli irriducibili vennero arsi sul rogo.

Saunière compì anche azioni inesplicabili, come la distruzione di diverse lapidi del cimitero locale e la cancellazione di altre antiche iscrizioni del posto.

scire a entrare in cucina. Jean mi comunica che nessuno del personale è in albergo... questo facilita le cose. La porta della cucina è aperta, ma è meglio inventarsi qualcosa per evitare figuracce. Torno da Jean e dico che ho fame. Accetta che io vada in cucina ad arrangiarmi anche se dopo avere acconsentito a farmi strada non si muove di un millimetro (*probabilmente una piccola imprecisione nella localizzazione*). Finalmente libero di entrare in cucina, non mi metto certo a fare panini. Ci sono due portavivande, uno a destra della porta di ingresso e uno sulla sinistra. Cominciamo da quello a destra, il più vicino. Azionando la leva abbasso il carrello ed entro. Ora, tirando la fune posso issarmi fino al primo piano. La porticina in basso porta nella stanza di Wilkes. Poche cose interessanti nella stanza, la cosa che mi ha colpito di più è stata la lettera trovata sul tavolino. Qualcuno pubblica Wilkes, incredibile. Incredibile anche come sia riuscito a evitare di lasciare impronte. Torno nel portavivande e passo nella stanza di fronte, quella di Buchelli. Per prima cosa cerco un po' di impronte: Buchelli ne ha lasciata una splendida sulla valigia ai piedi del letto. Aprendo la cassettiera scopro una cosa interessante sul lavoro di Buchelli. Frugando tra gli abiti trovo anche la matrice del biglietto del treno, che spiega molte cose. La sua presenza qui non è per niente casuale. (*Anche qui piccola dimenticanza nella traduzione: si ripropone il problema Napoli-Venezia*). In questa stanza ho finito, posso tornare di sotto e prendere l'altro portavivande, ripetendo le stesse operazioni di prima. La porticina in basso porta nella mia stanza, quindi prenderò quella in alto. La stanza del misterioso Emilio Baza. Spicca sul tavolino un vecchissimo diario redatto in aramaico. Frugando il letto trovo un interessante pezzo di stoffa.. meglio lasciarlo dov'è. Usando invece il kit sull'immagine sacra, invece, scopro che Emilio sembra non lasciare alcun tipo di impronta. Mah. Niente di interessante nel bagno e nei cassetti, quindi decido di lasciare perdere Emilio, per ora. Tornato in cucina, chiudo i portavivande ed esco: c'è un'altra persona che mi intriga... il caro Abate Arnaud. Provo a bussare alla porta che conduce al suo alloggio all'interno della chiesa. Non sembra in casa (*si può anche esaminare gli opuscoli sul tavolo per scoprire un'altra piccola imprecisione di localizzazione*). Devo trovare un'altra via per entrare. La finestra che da sul cimitero! Purtroppo non riesco a sollevarla del tutto, ma utilizzando la crema di Lady Howard sulla finestra riesco a lubrificarla abbastanza da aprirla. (*bisogna tentare di aprire la finestra due volte e poi usare il tubo di Preparazione H*). All'interno trovo una strana scacchiera e un'altrettanto strano ritratto. Guardando la targhetta scopro che è un Duca di Lorena. Boh. Dentro il cassetto dell'Abate trovo invece una rivista francese... leggendola sembra che parli dell'Unione Europea. Guardando meglio scopro un pacchetto di sigarette e... ha un'impronta! Per ora ne ho abbastanza di indagini. E' il momento di mettere tutti gli elementi dentro Sidney.
Utilizzando il tasto "aggiungi dato" posso inserire le targhe e le impronte digitali, la mappa, le due pergamente ritrovate nella stanza di Lady Howard e la cassetta su cui ho registrato la telefonata di Arnaud. Siccome Grace ha già creato una lista dei sospetti, posso associare a ogni sospetto i suoi dati.
Posso anche premere file e aprire il testo della telefonata di Arnaud per ottenere una traduzione in italiano. Ora è il momento di riportare le cose al loro posto: la mappa nel cassetto di Madeline e le pergamene nella cartellina di Lady Howard. Sceso nella Hall mi scopro... affamato!

Simone Soletta

GABOLE

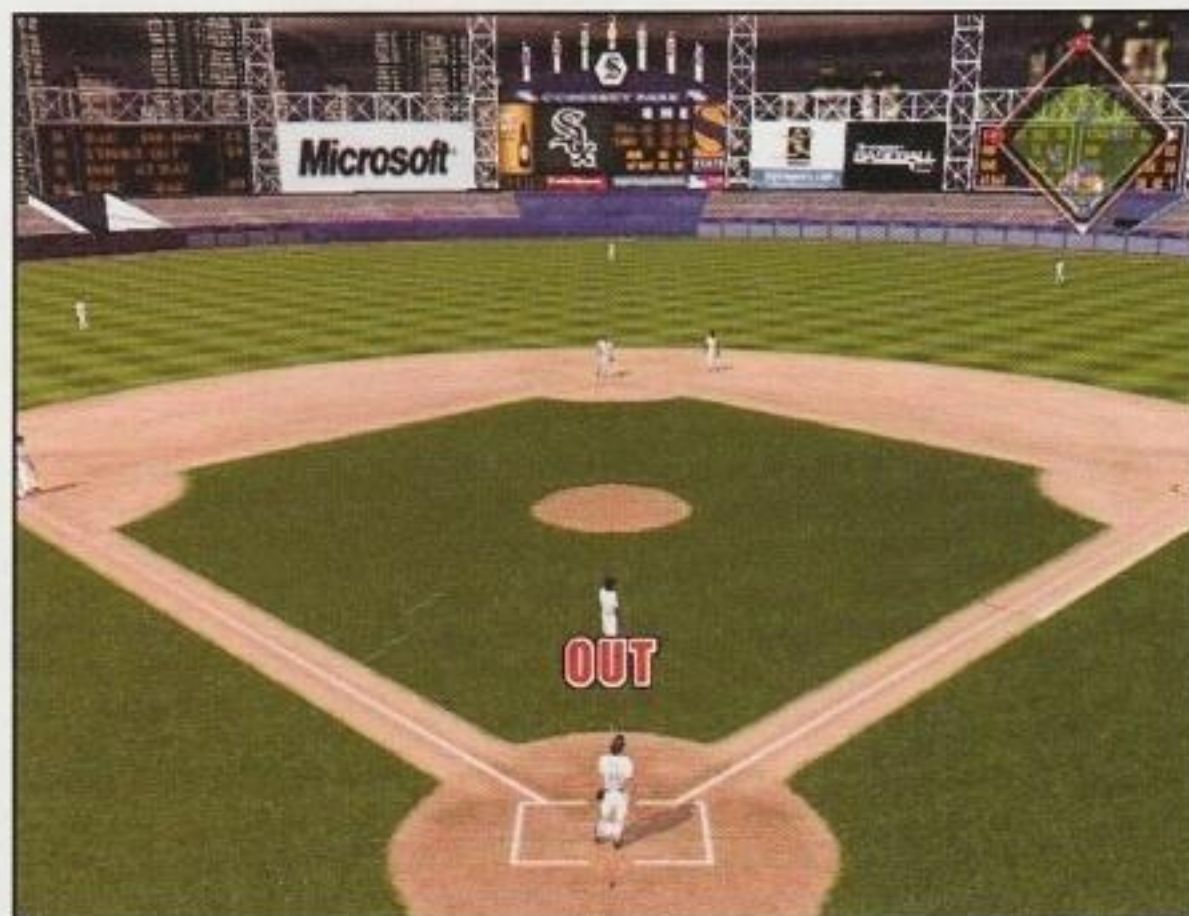
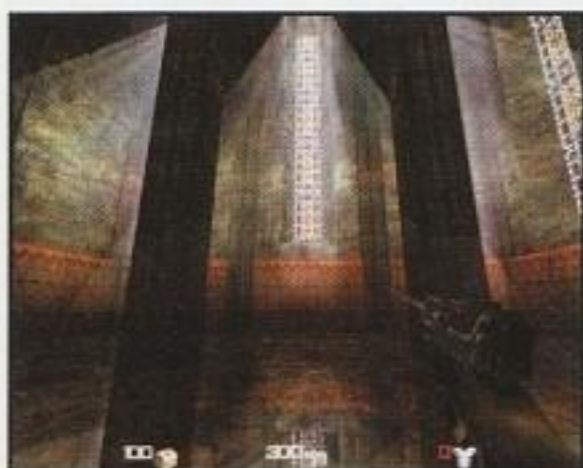
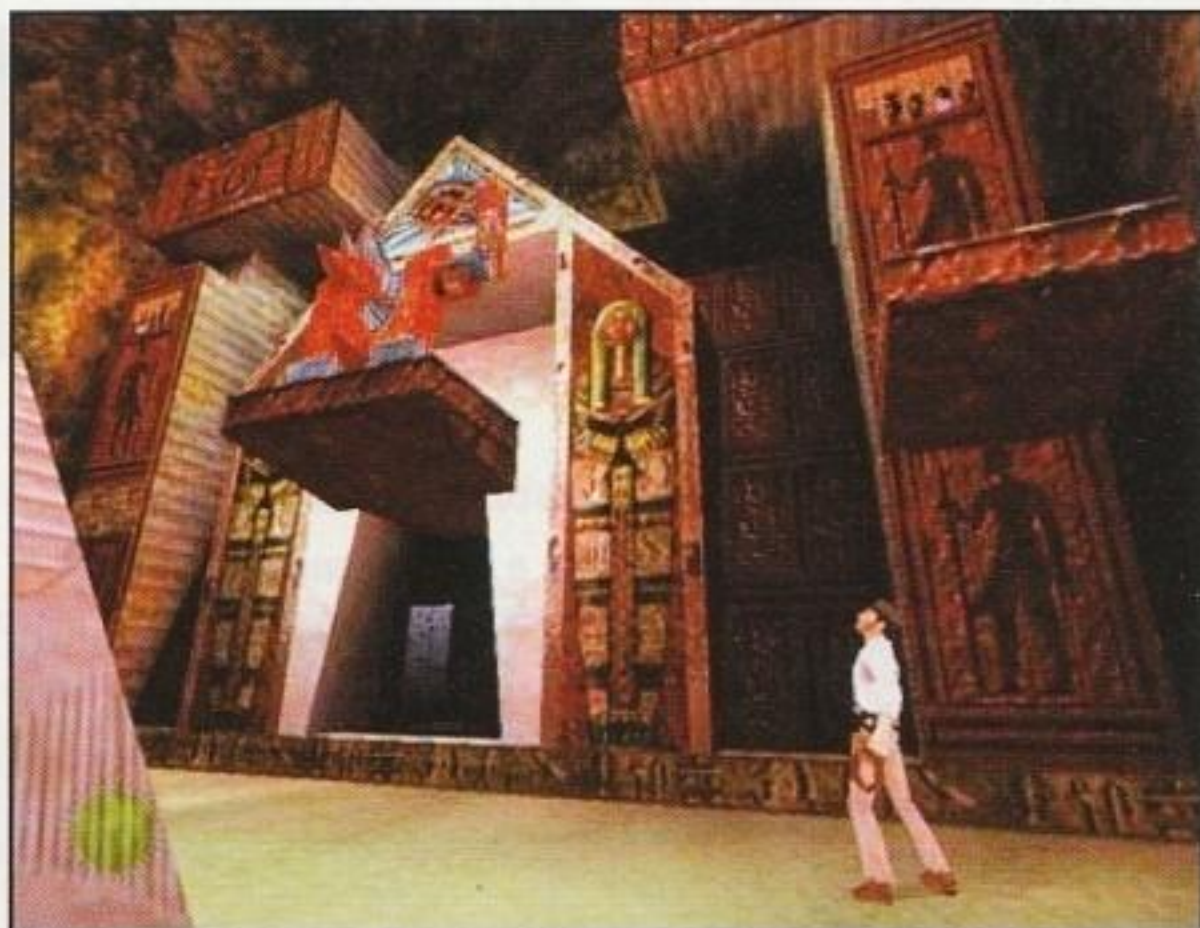
AGE OF WONDERS
Cominciare una partita aggiungendo come parametro al file "aow.exe" la stringa "beatrix". Durante la partita premere CTRL+SHIFT+C fino a quando non si sente un suono. A questo punto inserire uno dei seguenti codici per attivare il relativo effetto.
Gold
1000 monete
Mana
1000 punti mana
Towns
Tutti i villaggi diventano indipendenti
Spells
Tutti gli incantesimi
Win
Vinci nel livello corrente
Lose
Vieni sconfitto nel livello corrente

BIG GAME HUNTER 3
Come attivare i codici.
Durante il gioco andare nella visuale "Wilderness Tracking". Premere CTRL+INVIO, digitare ora "footwork". Premere CTRL+ INVIO. Un messaggio confermerà la riuscita dell'operazione.
Visualizzare gli animali sulla mappa.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: thereitis
Premere INVIO per attivarlo.
Mostra le coordinate
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: hereiam
Premere INVIO per attivarlo.
1000 dollari extra.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: coupon
Premere INVIO per attivarlo.
Energia al massimo.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: tonic
Premere INVIO per attivarlo.
Passare alla posizione seguente.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: nextstand
Premere INVIO per attivarlo.
L'animale selezionato scompare.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: destroy
Premere INVIO per attivarlo.
Pioggia.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: sprinkle
Premere INVIO per attivarlo.
Neve.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: flurry
Premere INVIO per attivarlo.
Uccidere con successo (Solo Video).
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: mytrophy
Premere INVIO per attivarlo.
Tempo attivato.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare:
cuckoo Premere INVIO per attivarlo.
Si passa alla zona di addestramento.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: popup
Premere INVIO per attivarlo.
Porta il giocatore ad una locazione sulla mappa.
Durante il gioco premere CTRL+INVIO e digitare: getthere
Premere INVIO per attivarlo.

DELTA FORCE 2
Nella console scrivere:
Codice
Effetto
Iwillsurvive
Invincibilità
Takeittothelimit
Ricarica delle munizioni
Hitmewithyourbestshot
L'IA del computer aumenta

DESCENT 3
Inserire i seguenti codici durante la partita.
Codice
Effetto
Ivegotit
Tutte le armi, l'energia e gli scudi
BurgerGod
Invincibilità
TreeSquid
Visualizza tutta la mappa
MoreClang
Saltare il livello
DeadofNight
Distrugge tutti i robot
Testicus
Invisibilità
Framelenght
Visualizza il frame rate.

GENOCIDE: REMIXED EDITION
Premere TAB per attivare la console e digitare:
Codice
Effetto
God
Invincibilità
framesync
Framesync On/Off
Fps
Mostra il framerate
give [item]
Dona [l'oggetto] della lista seguente
Nomi degli oggetti:
rocketl
minigun
nailgun
pulserifle
health
armor
ammo1
ammo2
ammo3

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
I seguenti codici sono validi esclusivamente per la versione definitiva del gioco.
Premere F10 e inserire uno di questi codici:
Codice
Effetto

urgon_elsa
Tutte le armi
talkit_marion on
Invincibilità
nub_willie
Visualizzare un consiglio
arerim_sophia
Ricevere oggetti utili per recuperare la salute perduta

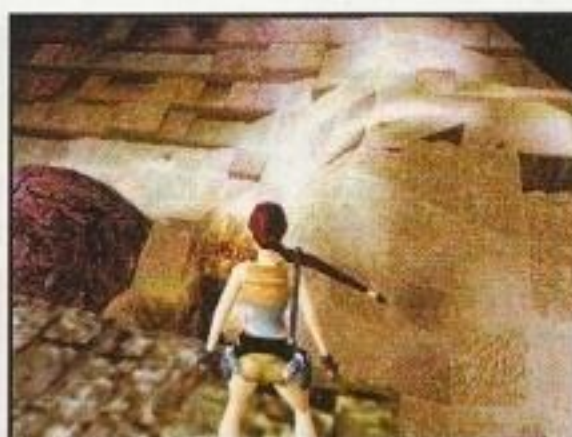
LOOPZ
Codici dei livelli:
1 - XTBQ
6 - JRNP
11 - LSFH
16 - ZMWK
21 - BCQX
26 - DGPR
31 - KXQC
36 - BZKG
41 - GNPW
46 – VJLF

MICROSOFT BASEBALL 2000
Squadre segrete.
Premere su "Help" e successivamente su "About Baseball 2000".
Al primo apparire di "Wizbang" premere il tasto destro del mouse due volte.
Si trova sulla seconda riga di " Copyright Declaration". Fatto questo saranno attive nuove squadre.
Squadra Microsoft – I componenti della Microsoft.
Wizbang – Sviluppattori (donne incluse).
Robots – Semplici robot.
Modalità allenamento:
Premere CTRL+ T per praticare il "pitching" e il "fielding".

MORTYR
Attivare la console e in seguito digitare:
Codice
Effetto
Prezes
Invincibilità
Wp
Tutte le armi
goto##
Saltare al livello ## (da 1 a 26)
did
Mostra il frame rate.
diz
Nasconde il frame rate.

OUTCAST
Codici
Digitare nel gioco HOKKUSPOKKUS. A questo punto è possibile attivare la console premendo il tasto F12
Codice
Effetto
ARSENAL
Tutte le armi
AMMO_FLOW
Munizioni infinite
DYNAMIT
Dinamite
KILL_SOLDIERS
Uccide tutti i nemici nel livello
IAMINVISIBLE
Invisibilità
FLY
Modalità volo on/off
TRACKER
Radar
BENNY
Niente Clipping
POW #
Energia (dove # è l'ammontare)
POINTS
Mostra il punteggio
QUIT
Esce dal gioco
NEIGE
Ranzaar
TEMPLES
Shamazaar
VILLE
Okriana
MONTAGNE
Motazaar
MARCHES
Okasankaar
FOREST
Okar

SIM LIFE
Disabilitare le risorse "Ultra-Food"
Digitare "food" durante il gioco.
Mostra un simpatico scherzetto
Digitare "joke" durante il gioco.
Mostra il messaggio"You are now $10,000 richer"
Digitare "fund" durante il gioco.
Le piante crescono attraverso il mondo
Digitare "seed" durante il gioco.
Rocce diventano muri
Digitare "wall" durante il gioco.
Il Sim selezionato ha un bambino
Digitare "baby" durante il gioco.
Strani rumori
Digitare "just" durante il gioco.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
Durante il gioco premere SHIFT + ~ per attivare la console dove digitare:
Codice
Effetto
iamleet
Completa tutti gli obbiettivi vincendo la missione
johnwoo
Rallenta il gioco
swatlord
Team invincibile
biggerpockets
Munizioni infinite
casual
L'arma spara più rapidamente
nc17
I corpi sanguinano di più
noshades
Missioni notturne come di giorno
hotstuff
I sospetti diventano più ostici
justin
I sospetti non si arrendono

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Qui di seguito sono elencate le zone nella sezione di allenamento in cui è possibile recuperare i teschi d'oro.
1. Sub all'inizio alla propria sinistra.
2. Nell'acqua poco profonda accanto al trampolino da lancio da utilizzare.
3. Nella sezione del salto in corsa.
4. Il penultimo si trova invece nell'acqua della piscina d'allenamento.
5. L'ultimo è stato messo nella zona in cui si ottiene il pack.

TONIC TROUBLE
Durante il gioco digitare i seguenti codici:
Codice
Effetto
SUPERED
Eroe grande e molto forte
MODEFLY
Per volare
FULLLIFE
Energia al massimo
ALLPOWERS
Tutti i poteri
Da inserire fino a quando si sta giocando.
MODEFLY
Volare
ALLPOWERS
Tutti gli oggetti
SUPERED
Un nuovo potente personaggio

http://www.oldgamesitalia.net/

GODEL, ESCHER, BACH

Vi starete chiedendo che fine ha fatto Mattscape Communicator. Non me ne vogliate: mi sostituisco temporaneamente al febbricitante (e contumace) Matteo Bittanti, su quest'ultima pagina di PC Zeta, indebitamente e/o indegnamente forse, ma pago di questa variazione *extra ordinem* ed onestamente confuso in questo assurdo ed imprevedibile corso degli eventi. Siate clementi fino al ritorno del mitico Bittanti.

Tre nomi autorevoli e un'eterna Ghirlanda Brillante, che stende i suoi fili in teoremi, macchine di Turing e intelligenze artificiali, passando analiticamente nel mondo della mente umana e dei computer, ormai uniti in un'inscindibile sodalizio tecnologico. L'argomento è palesemente ostico, chiaro a poche nicchie di studiosi, ma qui estremamente semplificato, in una sorta di tutorial letterario a qualcosa di così basilare e al contempo lontano dalla quotidianità di ogni cervello umano. L'autore, Douglas R. Hofstadter ('45) è professore di scienza cognitiva ed informatica presso la Indiana University, dove dirige il Centro di Ricerca sui Concetti e la Cognizione.

"Questo libro con ogni probabilità ha fermentato nella mia mente per quasi vent'anni, quando ne avevo tredici e riflettevo su come pensavo in inglese e francese... ricordo che a un'età assai precoce non c'era nulla che mi affascinasse di più che l'idea di prendere tre 3: operare sul 3 con il 3 stesso. Ero convinto che quest'idea fosse così' sottile che nessun altro l'avrebbe mai potuta pensare; pure una volta osai chiedere a mia madre che cosa venisse fuori da tre volte 3 e lei rispose nove. Tuttavia non ero sicuro che lei avesse capito quello che io avevo in mente. Più tardi mio padre mi iniziò ai misteri delle radici quadrate, di i...".

Un lungo viaggio, di ben oltre 800 pagine, che abbraccia il Pleistocene dei calcolatori e prime forme di IA, per approdare gradualmente, complici i vari dialoghi/bonus esplicativi delle teorie esposte, agli attuali ingorghi delle menti artificiali, anticipando di gran lunga le inquietanti conclusioni (del tutto probabili) a cui giungeva circa un anno fa il lungometraggio *The Matrix*. Il libro, sostiene l'autore stesso, è strutturato in modo insolito, come un contrappunto tra dialoghi e capitoli.

Lo scopo di tale struttura è quello di presentare i concetti nuovi due volte, pensati in un primo momento metaforicamente in dialoghi e immagini (litografie o disegni, di cui il volume è pieno) per servire poi *durante la lettura del capitolo successivo, come sfondo intuitivo per una presentazione più seria e astratta dello steso concetto.* Propedeutico alla comprensione del tutto è il Test di Turing. Alan Turing scrisse nel 1950 un provocatorio e rivoluzionario (termini che allora tendevano a coincidere) articolo sulla rivista "Mind" sul ruolo e natura dell'intelligenza artificiale, intitolato *Computer Machinery and Intelligence*. Il proposito era quello di considerare la domanda "Le macchine possono pensare?", a cui trovò una felice esplicazione in un chiarificatore test, dove alla mente umana veniva sostituita quella artificiale, valutando risultati e conseguenze. Errori di calcolo, errori casuali a livello hardware, bug inseriti volontariamente dai programmatori o semplice diletto della macchina a confondere i risultati.

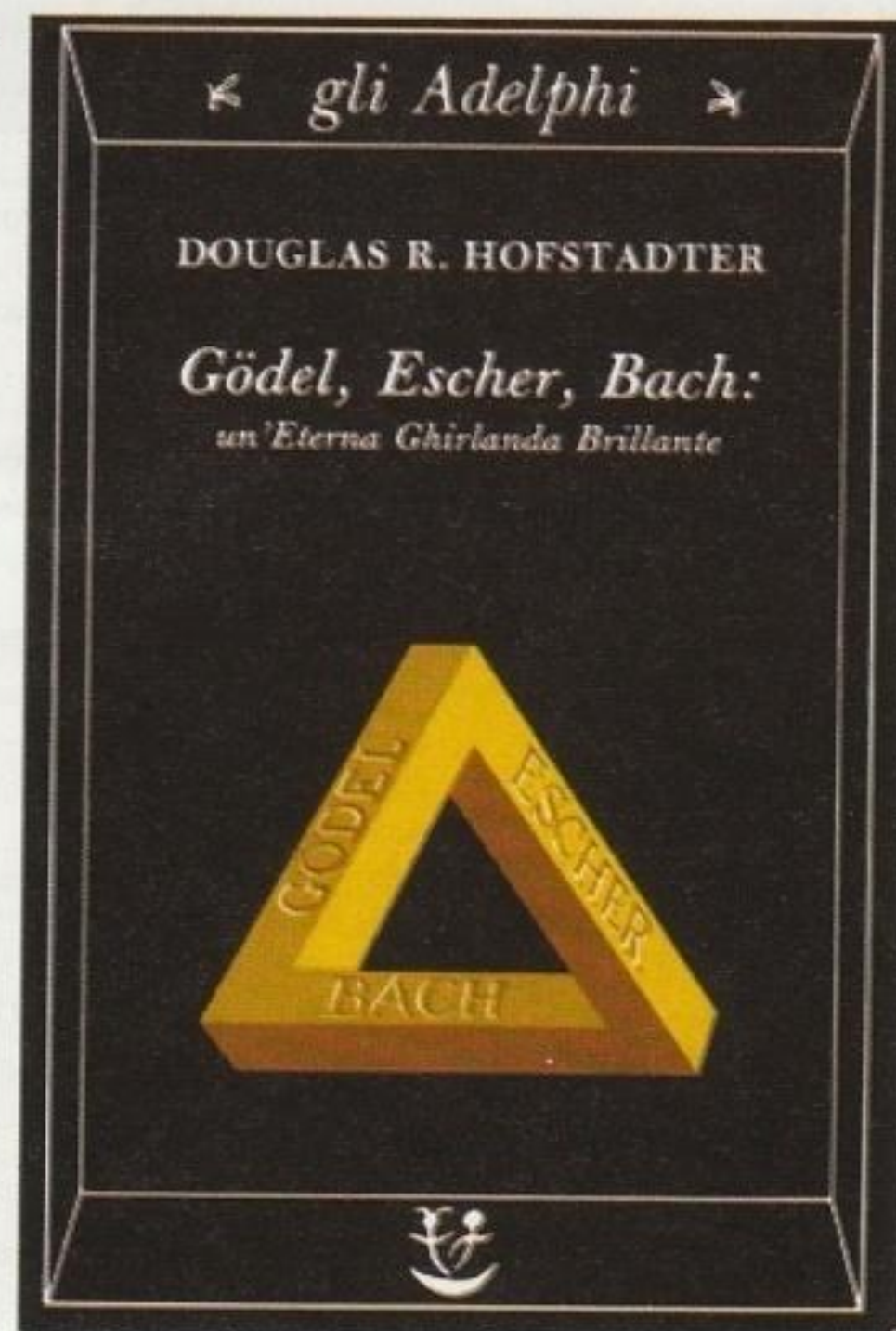
Una macchina dotata paradossalmente di una "viva" intelligenza artificiale, paradiso terrestre dei fragger nostrani e d'oltreoceano alla ricerca esasperata di Bot più che intelligenti.

"A mano a mano che l'intelligenza artificiale delle macchine evolve, i suoi meccanismi soggiacenti tendono gradualmente a coincidere con i meccanismi che soggiacciono all'intelligenza umana".- Tesi dell'IA.

Continuando, IA che elaborano strategie di gioco o idee che i loro programmatori non hanno mai immaginato.

E tutto torna al caro Morpheus, nella scena cult del succitato film, in cui mostra al confuso hacker Neo la vera e cruda realtà della natura umana: una batteria, una semplice batteria, alcalina o litio che sia. Ma non solo: un esauriente excursus sulla storia dei primi cervelloni elettronici, negli anni '30/'40, l'incontro tra Turing e il teorema di Godel a concludere l'esistenza di buchi inevitabili perfino nel calcolatore più potente che si possa immaginare.

Un matematico (Godel), un grafico (Escher) e un musicista (Bach) per intrecciare una preziosa ghirlanda di informazioni, prodromi dell'odierna condizione umano-tecnologica, il tutto in due viaggi: di andata e di ritorno, segnati dalle triplette "GEB" e "BGE".

Sarà introdotto il concetto di "frame" e il suo uso concreto, delineando i canoni dell'IA su quelli di una composizione di Bach a tre voci, di cui una libera e le altre complementari, facendo ricorso al famoso rapporto filosofico tra la tartaruga e Achille. Ma qui l'IA dice le stesse frasi della tartaruga (negandole) e due volte più lentamente. Achille è libero. Un anello autoreferenziale che simboleggia insieme musica, disegni e teoremi, in grado di fare chiarezza, nei limiti del possibile, con melodie, numeri o linee, al complesso mondo della realtà artificiale che giorno per giorno crea l'uomo, soggetto ed oggetto del suo prodotto. Un testo per chi ha il desiderio di capire a fondo, cosa si cela dietro l'innovazione tecnologica, cosa si cela dietro la realtà... e magari giungere a concludere che le risposte ci verranno fornite un giorno da una forma di intelligenza artificiale, o simile.

Lorenzo Antonelli

Douglas R. Hofstadter
Godel, Escher, Bach:
un'Eterna Ghirlanda Brillante
Gli Adepthi, quinta edizione
luglio 1998
Pagine 852,
Prezzo Lire 34.000

http://www.oldgamesitalia.net/

Iscriviti!!!

FANTACALCIO® EDIZIONE 1999-2000

IL SITO UFFICIALE DELLA FEDERAZIONE FANTACALCIO

HOME | FANTACALCIO | CALCIO-SERIE A | CALCIO-SERIE B | HELP

Alcaboys → Formazione

sede	rosa	calendario e risultati
squadra	fantamercato: P D C A	ultima partita
trattative e scambi	modifica formazione	calendario squadra
ordine di scelta	taglio giocatore	calendario lega
	movimenti rosa	

squadra | lega | profilo personale

TITOLARI

posizione	calciatore	ruolo	MVG	MVUG	FMG	FMUG	prossima avversaria
titolare	TOLDO Francesco FIO	P	6.429	6.667	5.214	5.667	lecce
titolare	BLANC Laurent INT	D	6.321	5.500	6.321	5.500	PERUGIA
titolare	FIRICANO Aldo FIO	D	6.017	5.833	6.167	5.833	lecce
titolare	VANOLI Paolo PAR	D	6.000	6.833	5.875	6.833	udinese
titolare	ZANCHI Marco UDI	D	5.639	6.000	5.597	6.000	PARMA
titolare	DAVIDS Edgar JUV	C	6.292	5.500	6.104	5.500	VERONA
titolare	DI LIVIO Angelo FIO	C	6.192	6.833	6.077	6.833	lecce
titolare	VERON Juan Sebastian LAZ	C	6.718	7.167	7.526	6.667	venezia
titolare	ANDERSSON Kennet BOL	A	6.076	5.667	6.530	5.167	CAGLIARI
titolare	CRESPO Hernan PAR	A	6.286	6.667	8.214	9.667	udinese
titolare	DIONIGI Davide PIA	A	5.803	-	6.530	-	MILAN

PANCHINA

posizione	calciatore	ruolo	MVG	MVUG	FMG	FMUG	ordine panchina	prossima avversaria
panchina	BUCCI Luca TOR	P	6.440	6.833	5.226	4.833	0	reggina
panchina	COSTACURTA Alessandro MIL	D	5.894	5.667	5.667	5.667	0	piacenza
panchina	COLONNELLO Gianluca LEC	D	5.875	5.500	5.825	5.500	1	FIORENTINA
panchina	COIS Sandro FIO	C	6.046	6.833	5.909	6.833	0	lecce
panchina	INGESSON Klas BOL	C	5.940	5.833	5.726	5.833	1	CAGLIARI
panchina	INZAGHI Simone LAZ	A	5.867	-	7.367	-	0	venezia
panchina	RAPAIC Milan PER	A	5.691	6.833	5.556	5.833	1	inter

TRIBUNA

posizione	calciatore	ruolo	MVG	MVUG	FMG	FMUG	prossima avversaria
tribuna	TAGLIALATELA Giuseppe FIO	P	-	-	-	-	lecce
tribuna	DOMORAUD Cyill INT	D	5.389	-	5.222	-	PERUGIA
tribuna	VIERCHOWOD Pietro PIA	D	6.000	5.167	5.750	5.167	MILAN
tribuna	ALMEYDA Matias LAZ	C	6.352	-	6.407	-	venezia
tribuna	IACHINI Giuseppe VEN	C	6.333	6.333	6.183	6.333	LAZIO
tribuna	MARASCO Antonio VER	C	6.077	-	6.154	-	juventus

Modifica

MVG* Media Voto Generale	MVUG* Media Voto Ultima Giornata	SQUADRA* Fuori casa
FMG* Fanta Media Generale	FMUG* Fanta Media Ultima Giornata	squadra* in casa

edizioni studio vit

© Tutti i diritti riservati

La tua fantasquadra non sta andando molto bene?
Non ti preoccupare.
Su www.fantacalcio.it riprende l'iniziativa "Adotta una squadra". E le novità non sono finite: stanno per cominciare i campionati del girone di ritorno. Inoltre potrai giocare al primo fantacalcio online con i calciatori di serie B.
Le iscrizioni sono già aperte.
Non cominciare il nuovo anno senza un nuovo fantacampionato!

www.fantacalcio.it

http://www.oldgamesitalia.net/